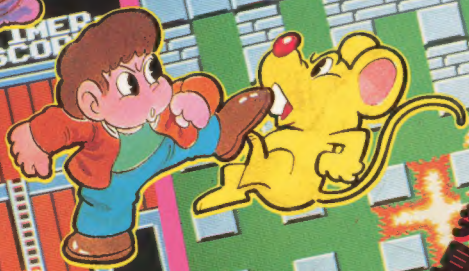
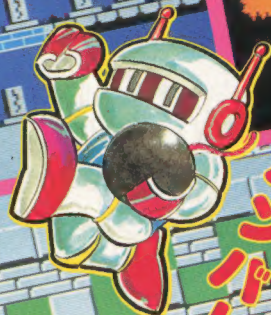
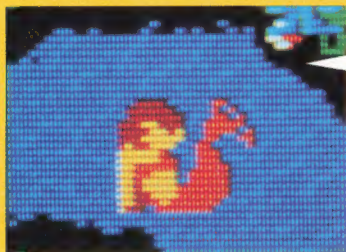
完全必勝法!
必殺ウラ技特集!!
ファミコン探偵団
秘伝1の巻
最新ゲーム完全攻略!
ジャイロダイン
超ウルトラ必殺ワザ!
忍者じゃじゃ丸くん
これが妖怪攻撃パターンだ!
ソンソン
ウラボンバーマン
大発見!!
人気ゲーム必勝マップ!
グーニーズ

完全必勝法!
必殺ウラ技特集!!
ファミコン探偵団
TIME
118
秘伝1の巻
最新ゲーム完全攻略!
ジャイロダイン
超ウルトラ必殺ワザ!
忍者じゃじゃ丸くん
これが妖怪攻撃パターンだ!
ソンソン
ボンバーマン
大発見!!
TIME 186
TIMER
SCORE
人気ゲーム必勝マップ!
グーニーズ

特集！ジャイロダイン&忍者じゃじゃ丸くん

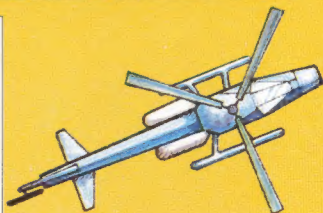
これがジャイロダインだ！

ジャイロダイン発進!!
新兵器を破壊しろ

迎えうつS国の空戦部隊

人魚が我々を助けてくれる

地上部隊にはバルカン砲とホーミングミサイルで攻撃！

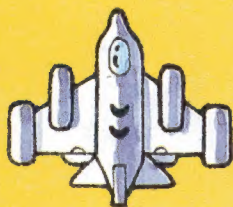
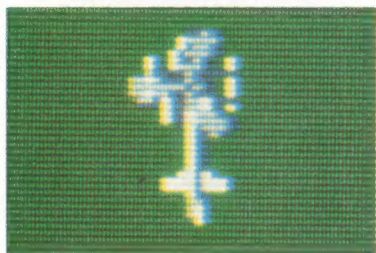
第一要塞を攻略

ジャイロダインゲームハイライト

せまりくる海上部隊

第二要塞の猛攻

スパイを回収して戦いを有利にみちびけ！

敵地奥深くに潜入

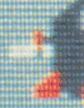
いよいよ敵巨大基地と対決だ!!

共同軍をうち破り、敵巨大基地を撃滅せよ！

ジャイロダイン

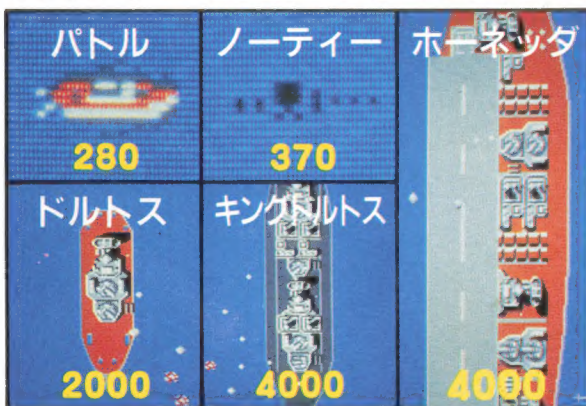
エイリアンと手を結び、秘かに地球侵略をもくろむ超大国S。彼らはアジアの某国に軍事拠点を置き、着々と準備を進めていた。彼らの野望を打ち砕け、ジャイロダイン！

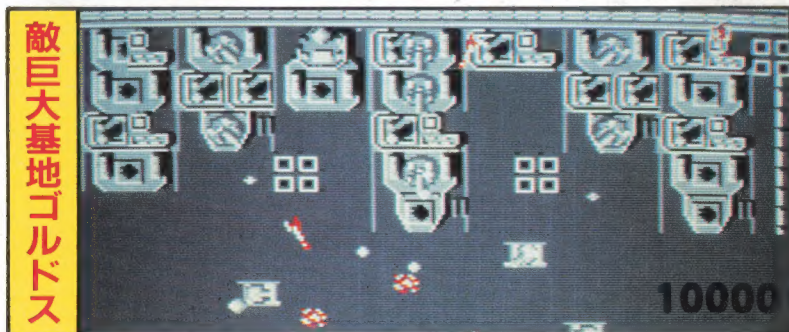
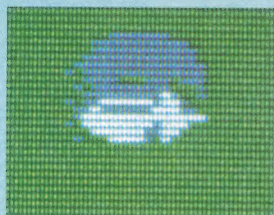
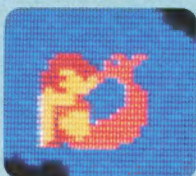
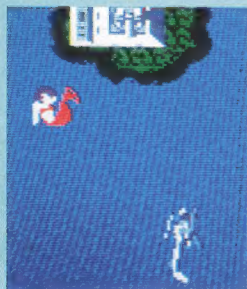
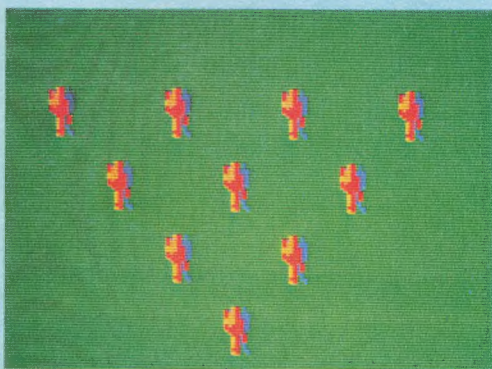
♥マーメイド♥

激しい戦闘の中にあって、ぼくたちの心をなごませてくれる美しい人魚。種類によって、はたらきが違うが、ジャイロダインを助けてくれる。

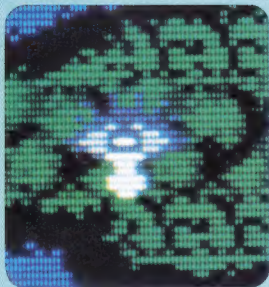
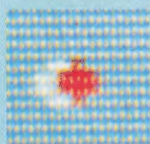
S国の空戦部隊

息つくヒマもなく攻撃を繰り返してくる、大空戦部隊だ！

S国の地上部隊

草原に、沼地に森に、いたるところで、ジャイロダインを待ち受ける地上部隊…。その数ははかりしれないほどである。

S国の海上部隊

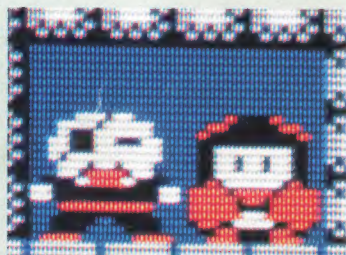
潜水艦(せんすいかん)や軍用ボート、戦艦、空母などに乗り込み、多彩(たさい)な攻撃をしかけてくる、S国の誇り高き海上部隊。要注意(ようちゅうい)だ！

これがジャイロダインの隠れキャラ㊙テクだ

画面に出てくる象を撃つと、フラミンゴが登場。これを残らず撃ちとると、10000点ボーナスに！

レッドマーメイドでボーナス10000点だ

オレンジを出すと一定時間無敵に変身！

グレーなら一定時間のスピードアップ

このかくれキャラは名前を募集しているゾ！
(➡P48)

スパイ　を5人集めるんだ！

パラシュート脱出後、パイロットは再びジャイロダインに乗り込むことができる。

忍者じゃじゃ丸くん 全キャラクター紹介！

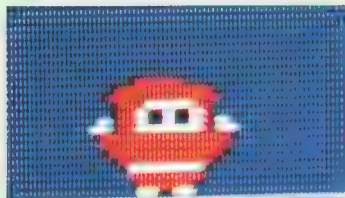
さくら姫を救い出すため、立ちあがったじゃじゃ丸くん。相手は強敵、妖怪軍団!! ここではそのキャラクターを徹底分析したぞ。なお、49Pからは、このキャラたちが漫画で大活躍！ 期待してくれ。

さくら姫をさらった、なまず太夫。各面がタイムオーバーとなると、上から爆弾を投げてくるんだ。

ヤツを倒すチャンスは、ボーナスステージしかない！ さくら姫の投げる花ビラを3枚集めてチャレンジだ。

なまず太夫はこの時、火の玉を投げるから気をつけよう。うまくやっつければ、5000点ボーナスだ！ しかし次からは、分身の術まで使ってくるぞ。

敵の親分
なまず太夫

捕われのヒロイン
さくら姫

われらのヒーロー じゃじゃ丸くん

主人公じゃじゃ丸くんは、あの忍者くんの弟なのだ。手裏剣しか武器がないけれど、天井の中のアイテムをとれば、すばらしい忍法だって使えるぞ。

その中でも特に強力なのが、奥義ガマパックン。巨大ガマにまたがれば、どんな敵でもひとのみだ！

妖怪軍団紅一点 おゆき 100

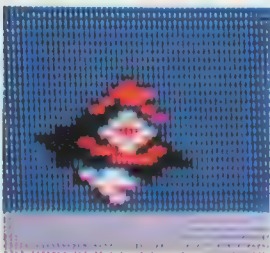
妖怪軍団の中では、一番弱い存在だが、いちおうツララという武器をもっている。

かなり楽に倒せる相手なので、ワザを習得するための練習台にはもってこい♡　後からどんどん強力なやつらが出てくるので、しっかり練習しておこう。

カラス天狗（てんぐ）
クロベエ
200

カマを連続して、ヒョイヒョイと投げてくるが、たいして手ごわくないぞ。

体当（たいあ）たりと手裏剣（しゅりけん）で簡単（かんたん）に倒（たお）せる。

カラカサおばけ
カラカッサ
300

ピョンピョンととびまわって動き、相手を惑（まど）わすカラカッサ。

まあ動きに馴（な）れさえすれば、何とでもなる相手だ！

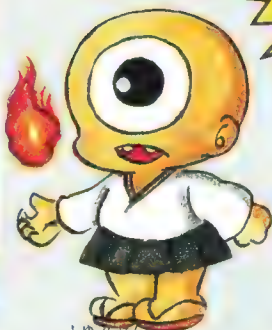
ドクロの
ヘドボン
400

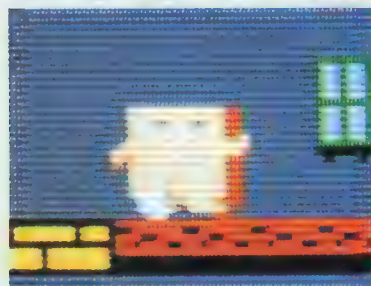
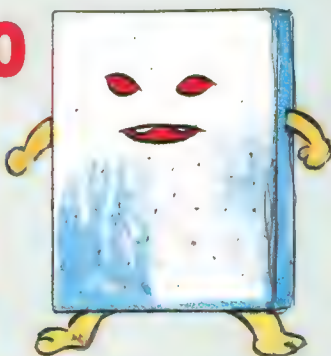
なかなか強力な骨（はね）を投げてくるヘドボン。じゃじゃ丸くんの手裏剣（しゅりけん）よりも速（はや）いんだ。

このあたりから手ごわくなってくるぞ。

強力
妖怪
軍団

ひとつ目小僧の
ピン坊 500

いよいよ出てきた、妖怪軍団の二大実力者ピン坊。火の玉をはいて攻撃してくるぞ！

またやっかいなことに、こいつは手裏剣だけでは、倒せないのだ。必ず体当たりで気絶させ、そこをすかさず攻撃する！　これがピン坊の攻略法だ！

ぬかりべ
カクタン600

妖怪軍団の切りふだが、このカクタンだ。カベの化け物で、自分の体の一部をちぎって投げるという恐ろしい攻撃をしてくる。

こいつもピン坊同様、手裏剣だけでは倒れてくれない。ジャンプ、体当たり、手裏剣のすべてを応用しないと対抗できないぞ！

忍法アイテムでおばけどもをやっつけろ！

じゃじゃ丸くんは普段は手裏剣しか使えないが、各忍法アイテムをとると強力な忍術が使えるようになる。

この忍法アイテムは、手裏剣、薬びん、赤玉、トロッコ、小丸くんといったもの。これらのどれかが、必ず各面の天井に隠されているんだ。

このじゃじゃ丸くんのアイテム忍法の秘密を、徹底的にさぐってみたぞ!!

遠くの敵をうちたおせ！

おっ！　天井をあけたら手裏剣が…。こいつはチャンス。このアイテムをとると、じゃじゃ丸くんの投げる手裏剣は、飛距離が3倍ぐらいになるんだ！

でも喜こんでばかりはいられない。この効果は20秒しかもたないからだ。これは、他の忍法アイテムでも同じこと。

このためにも、忍法が使えるようになったらすぐに敵の大将を倒しておこう。そうすれば残りはザコの手下ばかり、飛距離の短い手裏剣だけで大丈夫だ！

▲おや、手裏剣がこんなところに

▲この薬を飲みほすと… ほ〜ら、見えないだろう

見えなくなればこっちのもの

さて、今度は変な薬ビンが出てきたぞ。これをとってみると……なんと透明人間になってしまった。

つまり10秒間はほとんど無敵。敵の武器がいっさいきかなくなるんだ。ただ難点は、体が素通りするので体当たりができないこと。

だからこの忍法は、ピン坊やカクタンが相手の時には無意味になってしまう。こいつらは体当たりで一度気絶させないと、手裏剣がきかないやっかいな体質だからだ。

また透明の状態で相手と重なると、ピッタリと合わさって離れなくなることもあるから注意！

▼わっ!? 重なりあっちゃった

逃げる相手をおいかけろ

よし次は赤玉の登場。こいつをとると、じゃじゃ丸くんの足はものすごく速くなる。逃げる敵を追っかけても、あっというまに追いついてしまうんだ。

そこをすかさず手裏剣攻撃！　でも油断するな。他の能力はいつもと同じなんだから。いきなり反撃されることだってあるぞ。

忍法の四
特攻トロッコの術

ちょっとかげきな大技だ！

このアイテムをとれば、もう恐いものなし。不死身になった上、動きも速いので、２０秒の時間内

▲あとはあっという間にかたがつく

▲このトロッコに乗りさえすれば…

ですべての敵が倒せるのだ！

しかもこのトロッコ、敵を倒すごとに、キャラに関係なく1000点とることができる。アイテム忍法の中でも、最も強力なワザといえるだろう。

しかしトロッコでひき殺すとは、なかなか過激な発想だね。

爆弾には手を出すな！

おや？　何だこの黒い玉は。実はこれは爆弾。じゃじゃ丸くんを倒すため、まず太夫がしかけたワナなんだ！

これを忍法アイテムと感違いしてとびついたら大変だ。たちまち大爆発をおこしてしまうぞ！

この爆弾を出してしまったら、すぐに別の天井をあけること。そこには何もなくても、爆弾はたちまち消えてしまう。

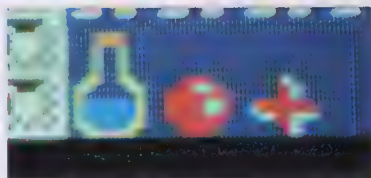
用心のため、なるだけ早く処理しておこう。

忍法の五
奥技
ガマパックン

パックンひとのみ1000点

無敵の奥義ガマパックン。このワザには時間制限がなく、なんでもひとのみにしてしまうんだ。

出し方は2つある。1つは、違う種類の忍法アイテムを3つ集める方法。もう1つはじゃじゃ丸くんを4人に増やす方法だ。

じゃじゃ丸くんを増やす方法にも二通りがある。天井の中に隠れている小丸くんをとるものと、得点増加による方法だ。

▲これがうわさの忍法アイテムだ

忍法アイテムがすでに2つそろっている場合には、面のできるだけ早くに、残りのアイテムをそろえたい。ガマパックンで倒した方が確実だし、得点も高いからだ。

ぼくらはファミコン探偵団

きみもファミコン探偵団の一員だ！

ますます広がるファミコンの世界。でもそれだけに知っておきたい情報は増えるばかり。

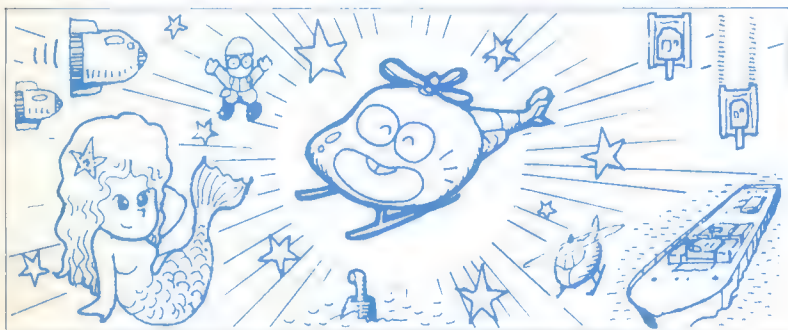
そこで結成（けっせい）されたのが、われらファミコン探偵団！　最新情報をばっちりキャッチして、きみたちみんなに知らせるぞ。もちろん、きみたちの情報もまっている。

このファミコン探偵団は、みんなといっしょに作っていく組織（そしき）「ファミコンのことなら何でも知りたい、さぐりたい」そんな人なら大歓迎（だいかんげい）だ。さあみんな、ぼくらと一緒（しょ）にファミコン探偵団を盛（も）りあげていこう！

もくじ

特集

ジャイロダイン

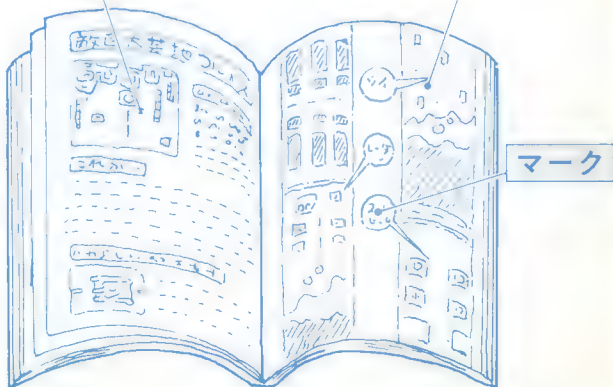
㊙マップ完全攻略法!!

敵の配置をつかみ展開を考えながら戦おう

S国の地球侵略を阻止するため、ジャイロダインが飛び立った。最終目的、ゴルドスまでの道は長い。数限りない敵が圧倒的な軍事力を持ってジャイロを迎え撃つぞ。うかつに突撃するのは危険だが、敵軍事物配置をつかんでいれば、そんなに難しくはないゾ！　そこで今回極秘で手に入れた、S国軍基地の完全マップを公開することになったわけだ。

このマップをじっくりと研究してからチャレンジしてくれヨ！

ジャイロの武器は空対空マシンガン（Bボタン）と空対地バルカン（Aボタン）、誘導装置を備えたホーミングミサイル（A、B同時）だ。うまく使い分けろ！

攻略マップのみかた

本を開いた状態で右側がマップになっており、左側には攻略法がマップにそって書かれてある。敵キャラをあらわすマークには名前や説明があるが、同じものが登場したときはマークだけで表示がしてある。

戦いの火ぶたは切って落とされた

最弱ヘリ、G・キラーを完全撃破だ！

アジアの某国に侵入したジャイロダインが最初に遭遇するのは、G・キラーと呼ばれる敵ヘリコプターだ。

はっきりいって、こいつはメチャ弱い。全滅させてやろう。

しばらく行くと、砲台（スーパービーム）が設置された要塞島が見えてくるはずだ。そのすぐ手前に人魚ゾーンと呼ばれるところがあり、このゾーンのどこかに赤い人魚が、ひそんでいる（右ページのマップを参照）。バルカン砲で左右に撃ちまくって見つけ出せ！　まず、うるさい要塞島をホーミングミサイルなどで沈黙させてからのほうが、やりやすいんじゃないかな？

スピード	☆☆
動き	☆☆
攻撃力	☆☆☆

G・キラー
200pts

地上戦の主役！　敵タンクをたたきつぶせ！

スピード	☆
動き	☆
攻撃力	☆☆☆

ラングル
300pts

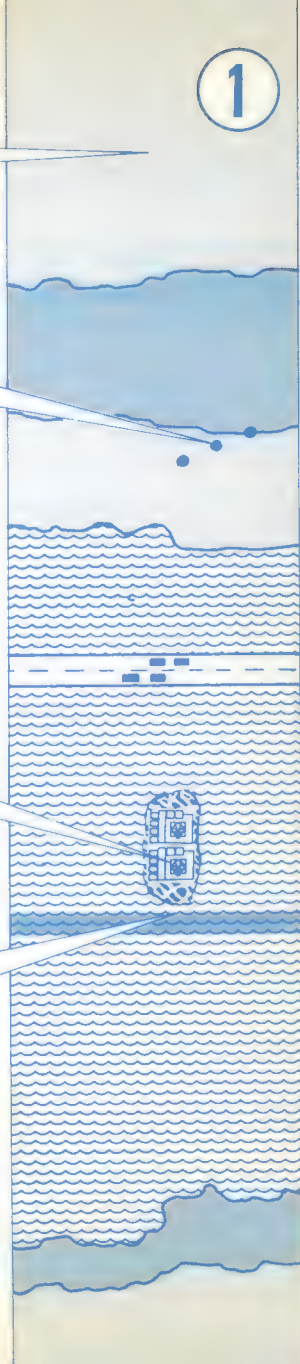
さて、いよいよ地上にのりこむわけだ。海岸に敵野営テントが見える。その横で両手を振って助けを求めているのは味方スパイだ。ぜひとも救出してあげよう。バルカンなんかで撃っちゃダメだよ。

海岸を越え平地でキミを迎え撃つのは、大戦車軍団だ！　ラングルと呼ばれるタンクで、しつこく攻撃してくる。うしろに逃がすと、少々やっかいなことになるぞ。画面に出現すると同時に、かたっぱしから撃破していこう。地上物に関しての鉄則だ。マップを頭にたたきこんでおけば、あわてることもない。ホーミングミサイルをフルに活用して突破！

次ページ

ジャイロダイン攻略マップ①

極秘のうちに敵地へ送りこまれていた味方スパイ。グレーと赤の２種類いる。
助けておけばイイ事がある。
(⇨23P参照)

ある特定の場所を撃つことによって出現する隠れキャラ。３種類あるうちのこれは赤い人魚。
ボーナス点がもらえる！

緑が美しい森を越えてゆこう

フォルグ
150pts

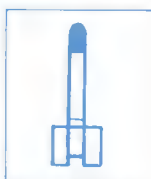
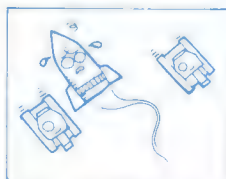
戦闘機の動きをつかめ

ラングルの猛攻を、かいくぐってホットしたのもつかの間、今度は戦闘機フォルグの来襲だ。前方から飛来して攻撃、左右に逃げていく。

動きさえ、しっかりつかんでいれば楽勝。でも深追いは禁物だよ。

誘導性ホーミングミサイルの意外な欠点

ちょっとひと休みして、ホーミングミサイルについての注意。

ミサイルは誘導性で便利なものなんだけど、目標物が２つあったりすると、どっちにも命中しないことがある。発射する一瞬はしっかり止まって撃つことが大事だ！

どちらに命中していいか、ミサイル君が迷ってしまう。

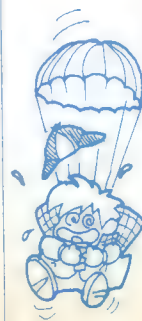
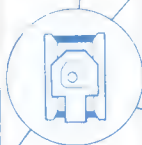
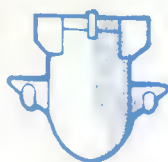
グレーの人魚でスピードアップ！

グレーマーメイド
スピードが速くなる

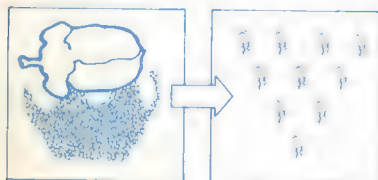
平地を越え森林地帯に突入だ。密集する木々を、おし分けるように川が横ぎっている。ここも人魚ゾーンだ。

バルカン砲で撃つと灰色の人魚が出現！　ジャイロの動きを速くしてくれる、うれしいキャラだ。でも15秒ぐらいで効力は消えてしまう。人魚を出したら、すばやく対空用攻撃態勢にうつろう。すぐに敵が襲ってくるぞ！

②
グレー
マーメイド
スパイ
(コマンダ)
③
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ②③

戦闘勝利のカギをにぎる必勝法

画面に敵を出すな！

前ページ湾岸道路あたりで飛行船レンドルが出現。動きが遅くまっすぐにしか進んでこないが、うしろに逃がすと、うるさい相手だ。

画面が敵でいっぱいになる前にすばやく撃破していこう。

1万点ボーナスだ

広大な草原を、のんびりと象なんぞが横断している。バルカン砲で撃ってみよう。美しいフラミンゴの群れが疾走するぞ。全部撃つと10000点のボーナスだ！

無敵人魚出現！

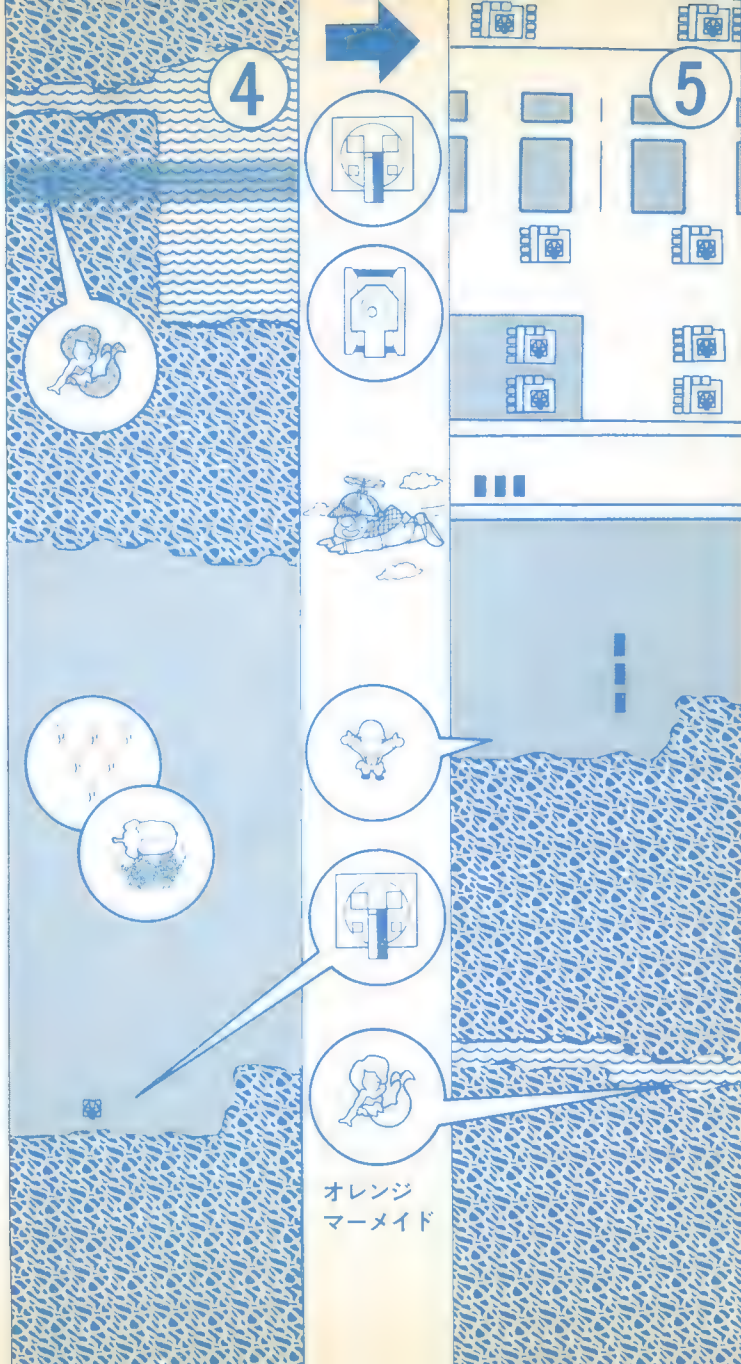
草原から森に突入。ここを流れる川にまたまた人魚ゾーンがある。

ここで出現するのは、オレンジ色の人魚。ジャイロが赤くなり音楽が流れている間は無敵だ。

人魚の力を利用してB・キラーを攻略！

森林地帯で集中攻撃をしかけてくるB・キラー。なかなか手強い相手だ。ここでの攻撃法は上に書いたオレンジ人魚を必ず取ること。

無敵パワーで楽々クリアだ。

④
⑤
オレンジ
マーメイド
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ④⑤

敵基地潜入で戦いは激化！

軍用ボードをたたけ

基地を突破して海洋戦に突入だ。

海を左から右から横ぎる軍団ボート、パトルが出現。バルカン砲で残らず撃破していこう。こいつも見逃すとうるさいやつだ。下からすり上げるように撃つと効果的。

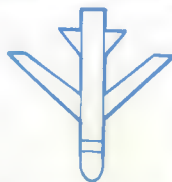
不気味な艦影にむけてホーミング発射

海面に黒い影をうつしながら、潜水・浮上をくり返すノーティー。

パトルと同じように撃破していけばいいのだが、この潜水艦には特にホーミングミサイルが有効。

というのも、テレビ画面では確認しにくい浮上中の艦影なども探知して、とんでいってくれるからだ。

深追い禁物、油断はできないバールM！

巡航ミサイル、バールM。命中精度は、それほど高くないので、こわい相手ではないが、気をぬいているとやられるぞ。はじめは、ゆっくり進んでくるが、羽をひろげたとたん猛スピードで突進してくる。これといった攻撃ポイントはないが、強いて言えば、ヘタに動かないことかな。

次ページへ

6

スーパービームが山のように設置(せっち)された基地。左右どちらかの端(はし)に寄ると画面がスクロールして逆側(ぎゃくがわ)の砲台が見えなくなる。砲撃が半減(はんげん)するから楽だぞ。

残らず助けていれば、これが5人目のスパイ。自機(じき)が0になった時パラシュート脱出(だっしゅつ)が見られるよ！

海上からの攻撃に気をつけろ！

マシンガンで防波堤

バールMに続いてミサイル、ナイクMが突進してくる。動きをよく見てよけ、マシンガンで防波堤をつくるように撃ちまくろう！

艦上砲台を破壊せよ

小型戦艦ドルトスは艦上の２つの砲台を破壊すると沈黙する。下からの砲撃に邪魔されてホーミングがとどかない事もあるので注意。

砲弾を見きわめろ！

ドルトスもだが、ホーネッタの砲撃は、ある高さまで達しないと破裂しない。高度の低い弾はよける必要がないぞ。あせるな！

出現と同時に撃破！

逃げてもあとを追いかけてくるしつこいヘリコプターだ。こいつも出現と同じに、すばやく破壊してしまおう。

ジャイロダイン攻略マップ⑦⑧

⑦

⑧

次ページへ

ベレー（赤）
（→P30）

グレー
マーメイド

バルカンで撃つと
出現、5000pts。名称
募集中（→P48）

激戦のサバンナをのりこえろ!

戦闘を有利に展開しよう!

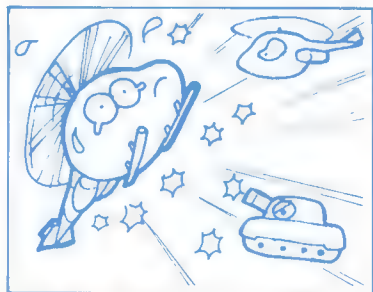
灰色のスパイ、コマンダとはべつに赤いスパイ、ベレーがいる。

ベレーには特殊なはたらきがあって、助けると画面上の敵が、いちどに消滅する!

激戦区にいることも多いから、めいっぱい活用して戦いを有利に進めよう! 得点はコマンダと同じ100pts。

二兎を追うものは一兎をも得ず…?

海上から草原を越えてサバンナ地帯にさしかかると、地上からはラングル部隊、空中からはG・キラーの一斉攻撃をうけることになる。どちらも破壊しようと欲ばってはダメだ。

ラングル破壊を優先して、G・キラーの攻撃はかわす程度に、おさえておこう。これも作戦のうちだ。

位置さえつかめばゲリラは楽勝!

森林地帯に潜伏するゲリラ。チカチカと閃光を放ちながら砲撃してくる。ひそんでいる場所は、いつもきまっているので、配置を覚えてしまうことが大事だ。なれてくるとゲリラが画面に現れる前からバルカン砲で待ちかまえられるようになる。一番能率の良いコースを見つけだそう!

⑨
⑩
フラミンゴ
象
スパイ
ゲリラ
スーパー
ビーム
タンク
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ⑨⑩

敵巨大基地ゴルドスとの攻防

これがゴルドスだ

草原を越え、しばらく行くとサイレン音が、やかましく鳴りはじめる。第1番目の巨大基地ゴルドスの出現だ。ここにくると、画面スクロールが停止し、敵の猛攻撃がはじまる。

基地の砲台を全部破壊（10000pts）するか、一定時間を経過しないと、ここからは脱出できない。

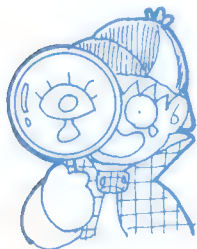
B・キラーも基地を守るために攻撃をしかけてくる。人魚もスパイもキミを助けてはくれない。自力で切りぬけるしかないぞ！

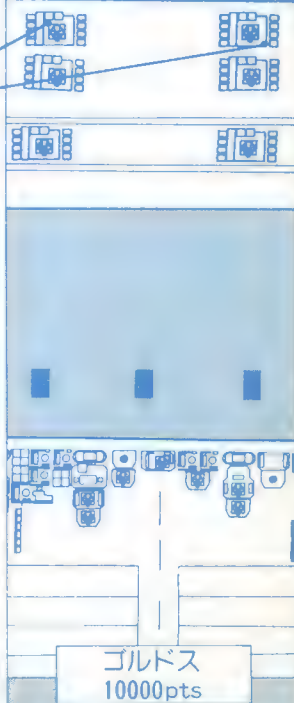
いやらしい動きをする浮遊戦車！

第2のゴルドスを目差して、再び飛びたったキミの前にひろがるのは茶色の沼地だ。ここでは強敵ゾイの部隊が待ち受けている。左右にちょこまかと移動しながら砲撃してくるうっとうしい浮遊戦車だ。バルカン砲とホーミングミサイルの連射で確実に撃破していこう。

次ページへ

ワン・ポイントアドバイス

ゲリラ同様、ゾイもいつも同じ場所に出現するので、位置を覚えていればこわくない。ゾイの出現を先読みしてバルカン・ホーミングは連射しよう。

ワンポイント・アドバイス

敵の弾をよけて、時間の経過を待つだけじゃ10000点はもらえない。ここは果敢に攻撃するっきゃない。砲台破壊に的をしぼろう。B・キラーはあとまわしだ。ここの砲台も戦艦同様、上空で破裂する砲弾を撃つ。落ちついて見分けることがだいじだ。

地獄の森　ゲリラの恐怖！

ゾイ攻略！　一網打尽の引きよせ戦法！

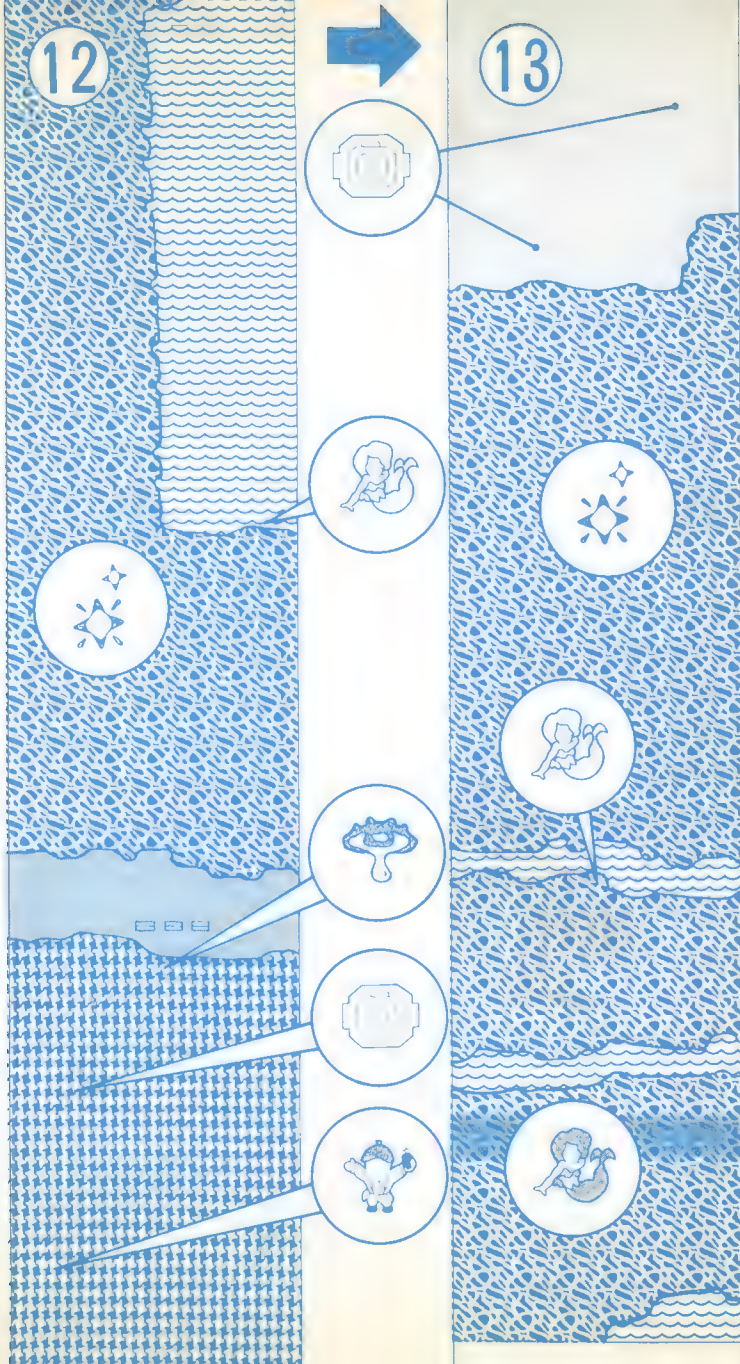
ゾイとの攻防はまだ続く。沼地の後半部分ではベレー（赤いスパイ）がいるので、これを助けてゾイを撃滅させよう。戦いが、かなり楽になるはずだ。どうせならたくさんのゾイをベレーでかたづけたい。できるだけゾイを画面に出現させておいてから救出するのが効果的だ。

こんなところにも目玉

沼地の終わりあたりの中央をバルカン砲で撃ってみよう。無人島に出現した目玉がここにもいるぞ。5000pts ボーナスだ。

森林地帯は2匹の人魚で攻略しよう！

森林地帯に入ると再びゲリラの登場。前回と違って、ぼう大な数が潜んでいて、森のいたるところから攻撃をしかけてくる。ここを切りぬけるのはかなり困難だ。前半部分は、海岸近くに隠れているグレーマーメイドの力をかりてスピードアップ、砲弾の間をぬうように進んで突破しよう。効力が切れた頃は、2つめの川に出るはずだ。ここでオレンジマーメイドをとり、無敵パワーで後半部をクリアしよう。

12
13
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ⑫⑬

空母の戦艦！　白熱の海洋!!

ミサイルをかわせ

沼地のゾイは〝引きよせ戦法〟でクリアしよう。海に出ると巡航ミサイルバールMとタンクの攻撃をうける。バールMは横からあたられないかぎりバルカンでも倒せる（→P40）。知ってると便利だぞ。

戦艦の親玉、キングドルトスの登場だ

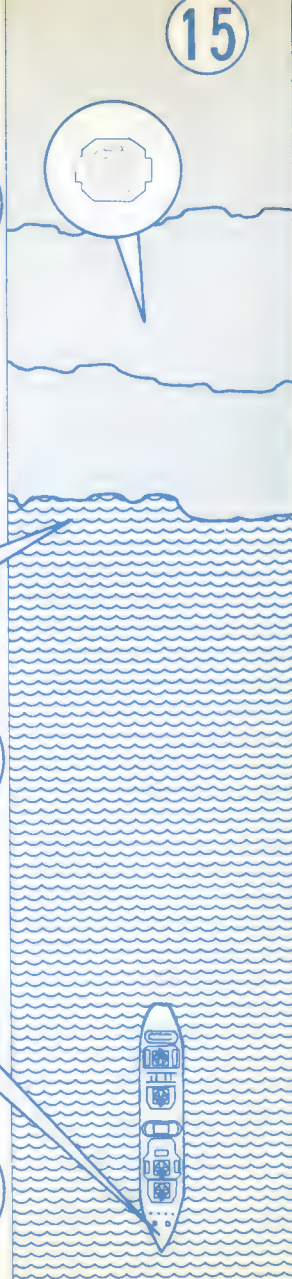
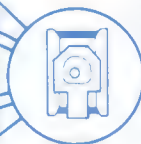
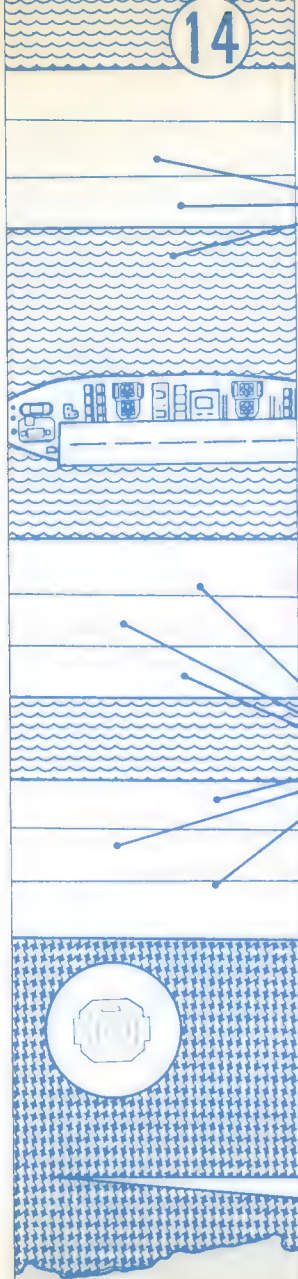
ホーネッタを撃破すると、すぐに巨大戦艦キングドルトスが姿を現わす。砲台1つ破壊するごとに1000pts。

計4つ破壊すると沈黙する。ホーネッタ同様、砲弾を見分けてクリアしよう。グレーの船体なので、わかりにくいが船の先端には灰色のスパイがいるぞ。見逃さずに助けよう。

バルカン、ホーミングみだれ撃ち！

サバンナに突入。またまたゾイがいる。海岸のグレーマーメイドでパワーアップしてから応戦しよう。

この場合のように地上物だけを破壊する時は、親指の関節あたりでAボタンを押し続け（バルカン連射）指の先の方でBボタンを連打（ホーミング）するのがいいぞ。

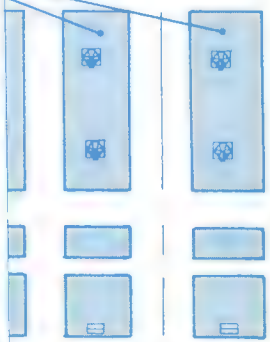
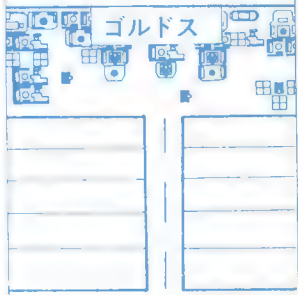
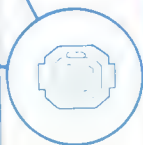
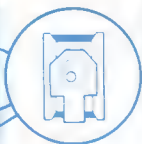
14
15
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ
14
15

S国の猛反撃、第2巨大基地！

基本に忠実…がゾイ攻略の第一歩

ここのサバンナ地帯ではゾイの猛攻に、なやまされ続ける。画面に敵を出さない（出現と同時に撃破）という、このゲームの鉄則を守って、切りぬけるしかない！

ホーミングミサイルをフル活用しよう

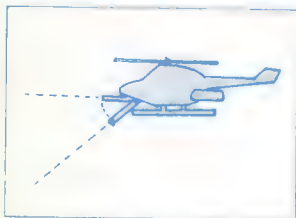
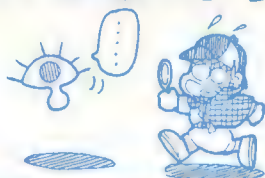
基地に潜入。その奥に待ち受けるのは、第2のゴルドスだね。より一層激しい攻撃をしかけてくる。しかも空中からはレンドルの大編隊が飛来する。地上の砲台を中心に破壊…などと言ってる場合ではない。レンドルを見逃すとかなりやっかいなことになるぞ。マシンガンを連射してレンドルを破壊、砲台は主にホーミングミサイルで破壊することにしよう。あとは自分の反射神経を信じるしかない！

16
17
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ16 17
ゴルドス

苦戦！　レンドル編隊大襲来！

ベレー(スパイ)を頼りに突破しよう

海に出ると、またもやレンドルの襲来だ。このレンドルの飛来は、無人島のあたりまで続くぞ。道路にはラングルも、うろうろしているから要注意だ。

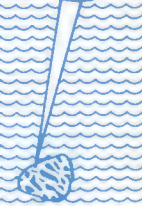
はっきり言って、ここをのりきるのは大変だ。もうだめかなと思っていると、天の助け！ベレーが手をふっている。レンドルを、まとめてやっつけよう。

ベレーがいる所までは、なんとかたどりつこうというような気持ちでガンバロウ！

バルカン砲のしくみ

ジャイロのバルカン砲について説明しよう。Aボタンで地上攻撃、Bボタンで対空攻撃ができるわけだけど、実はこれ両方とも同じバルカンなのだ。つまり空対空と空対地ではバルカン砲の角度が変わるだけ、ということだ。

だから、地上攻撃時の砲弾でも至近距離であれば、空中の敵をやっつけることができる！

地上にうるさい敵がいて、空からもナイクMが飛んでくる、というような時は、Aボタンだけでも充分戦えるのだ。

18
19
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ⑱⑲

海上に迫りくる大艦隊！

ドルトス、キングドルトスをうち破れ！

海上戦だ。ドルトスが3隻つづいた後に、キングドルトスの登場だ。船の先にベレーがいる。

助けると艦上の砲台、砲弾がすべて消滅して、いっきにかたがつくぞ。でもスパイ救出に無中になって、あまり無理をしないように。墓穴はほるな！

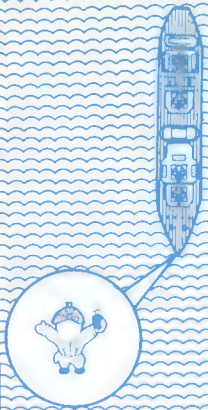
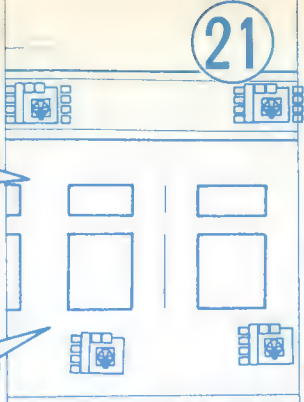
敵ヘリコプターのオンパレードだ

キングドルトスをうち破ったあと砲台島のあたりでR・キラーがジャイロを襲う。海上道路にはラングルもいて横移動しながら攻撃してくる。ご存知の通りR・キラーは難敵だ。しかも今度は、かなりの大群で押し寄せるから大変だ。BボタンでR・キラーを破壊しながら、その片手間にラングルをホーミングでやっつけてしまおう。

少し行くと今度はパトルとG・キラーの攻撃だ。基地に侵入するとB・キラーの来襲。入れ替わり立ち替わり敵ヘリが出現して、キミを休ませてはくれない。ここでもベレーが登場。戦いに疲れたキミを救ってくれる。本当にありがたいキャラだね。

旋回能力をもつ強敵R・キラー

基地ではB・キラーが攻撃

20
21
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ
20
21
スーパービーム群

最終基地へと続く海上道路

つかの間の休息だ

えんえんとつづく海上道路。ここには無数のラングルが出現する。

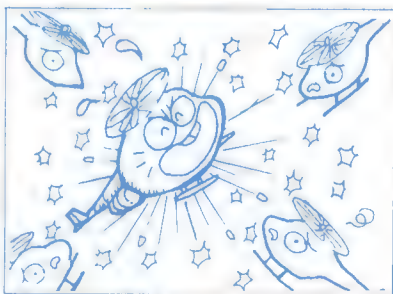
空中からはパールMの雨が降ってくるがこのエリアは比較的楽だ。

少しリラックスしながら、進撃していこう。

敵ヘリの出現位置を覚えて弾幕をはれ！

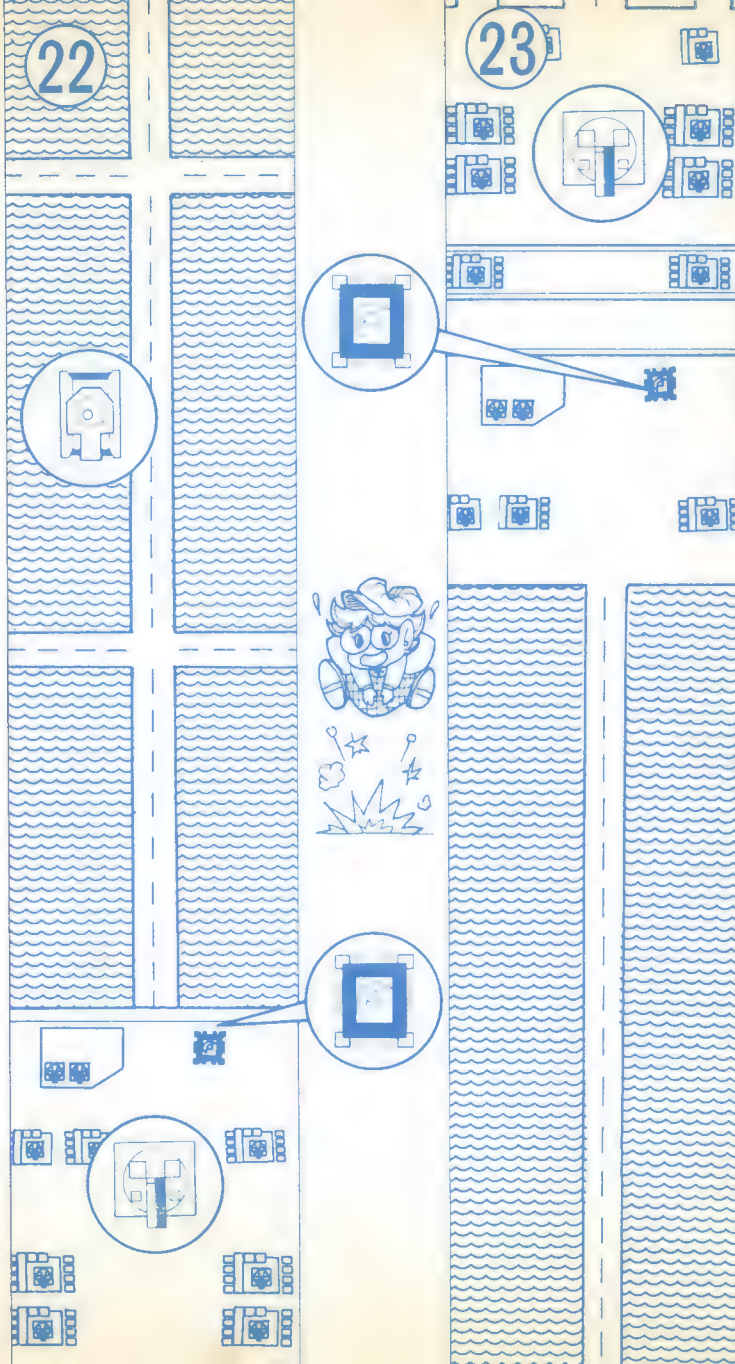
道路が終わりに近づくと、R・キラーがやってくる。出現位置をしっかり覚えて弾幕をはっておこう。いよいよ最後の基地に侵入だ。

この基地の奥深くに最終目標である3番目のゴルドスが存在する。

基地に侵入するかしないかのうちにB・キラーがどどっと押し寄せてくる。心して進め！

備えあれば憂いなし！

役に立たない雑学ノート

アーケード版ジャイロダインを覚えてるかな？　ファミコン版との違いは、スパイを撃ったり、民間人の建物を破壊すると減点されること。人魚は赤しかいないこと。象やフラミンゴ、それにパラシュート脱出がなかったりした。他に隠れキャラで、口びるが出たというウワサもあるが、未確認だ。

22
23
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ
22
23

戦いの果てに見るものは…

厳重な警備で固められた最強の軍事物！

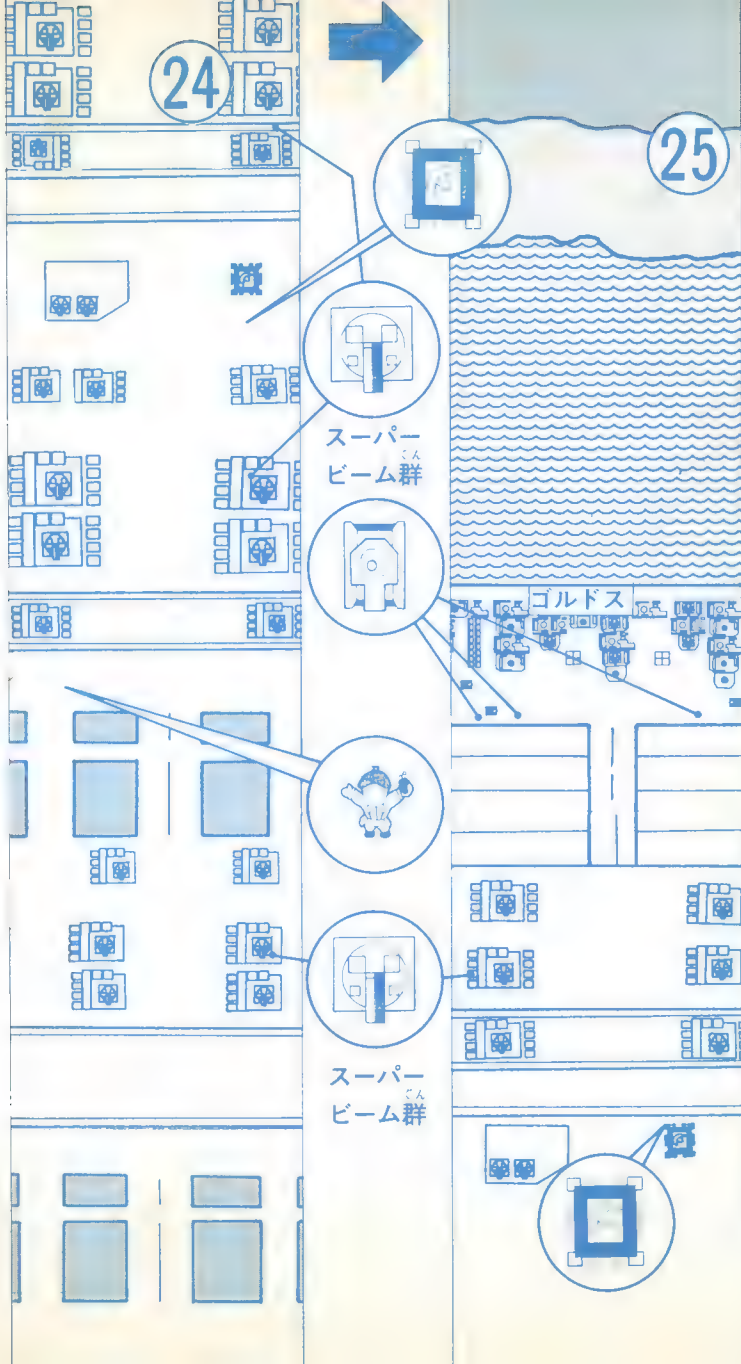
いよいよ！　という感じでやってきた最後の基地エリアだ。ここまでくると敵も必死！　総攻撃をしかけてくる。だが、こっちだってこんなところでやられるわけにはいかない。

最後のゴルドスをこの目でおがむまでは…。決死の覚悟で進撃だ。

今まで使ってきたテクニックを駆使しよう。画面に敵を出すな！　という大原則を忘れちゃいけないぞ。

B・キラーの猛攻だ。A、Bボタンをうまく使え！　あとに続くのはR・キラー。ベレーを救出しろ！〝ひきよせ戦法〟だ。雨のように降ってくるナイクMは対地バルカン破でも撃破できるぞ。横からぶつけられないように気をつけて、うるさいスーパービームを黙らせることに力を入れよう。そして、ついにその姿を現すのが、最大の敵軍事物、最終基地ゴルドスだ！

多数の砲台とラングル、バールMに守られたその姿は、荘厳とも言えるほどだ。砲弾はよく見極めろ！　全部の砲台とタンクをみごとに破壊すると、今回の任務は終了だ。ひとつの長い戦いが終わりをつげ、新たなる使命にむけ、ジャイロダインは飛び続ける。ジャイロに休息という文字はない。戦うために生まれた者の宿命なのだ。

24
25
次ページへ
ジャイロダイン攻略マップ㉔㉕
スーパービーム群
ゴルドス
スーパービーム群

ジャイロダイン情報

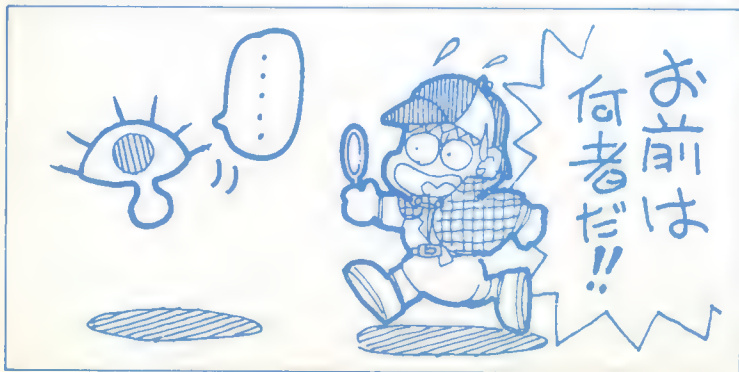
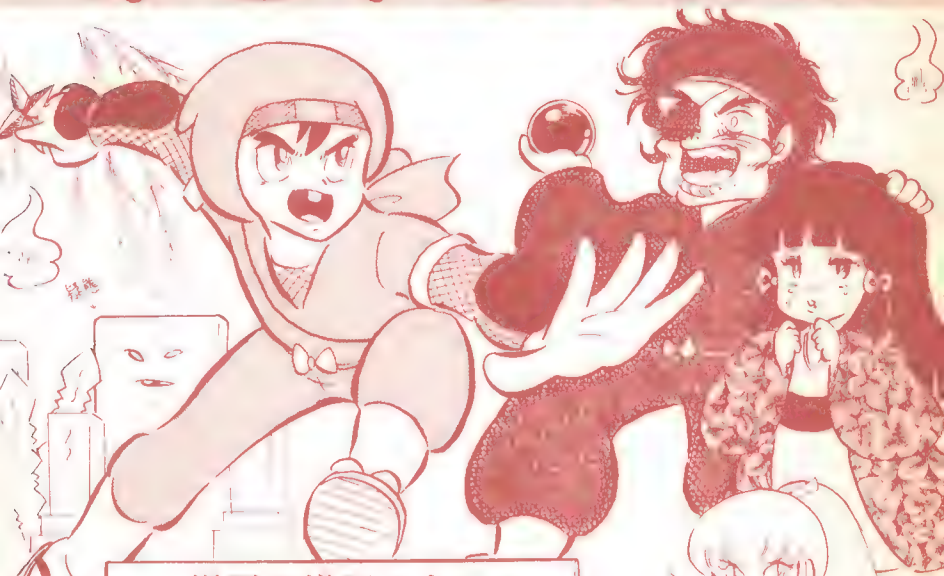
キャラクター名募集

●ジャイロダインのメーカー、タイトーが、キャラクターの名前を募集しているぞ。下の質問に答えた上、目のキャラクターに名前をつけて送ってね。

1)あなたの1ケ月のおこずかいは？
2)ファミコン以外の好きなホビーは何ですか？
3)今後ファミコンゲームでは何を買おうと思っていますか？
4)目のキャラクターは、どこで出てきましたか？

以上の4項目だ。

賞品は、優秀賞には
〜5月発売予定の「影の伝説」—10名
○スカイデストロイヤー
ボードゲーム—30名
その他抽選で、
○ファミコンコイン2つ1組—100名
○ファミコンシール（スペースインベーダーetc)—300名

〆切　4月末日消印有効
あて先　東京都千代田区平河町2—5—3　株式会社タイトー　キャラクター名募集係

漫画の場面に合わせて学べる、"ゲーム攻略法"つき！
忍者じゃじゃ丸くんの全テクニックが解説されてるから、これだけで得点アップ確実♡

さくら姫を助けたければ私たちに勝つことね

構成・永田浩章
絵・徳島さなえ

ここ忍者の里には今、風雲急を告げる知らせがとび込んできていた…
う〜む

およびですか？頭領
お茶で〜す
おう来たか

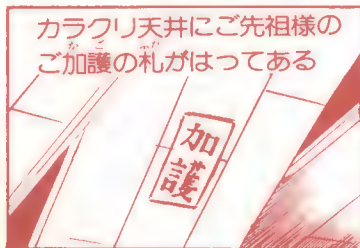
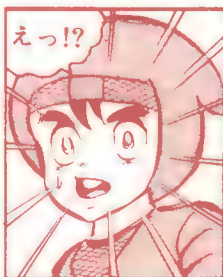
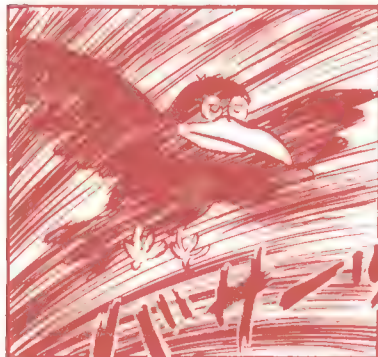
我らを裏切った、あのなまず太夫がさくら姫をさらいおったのじゃ

えっ!?

あいにく、頼りの忍者くんは修業の旅に出ておる
忍者くん

そこでじゃじゃ丸、弟のお前に行かせることにしたまだ未熟者のお前だが幸いにも奴のなまず屋敷、もとは我らのものじゃ

カラクリ天井にご先祖様のご加護の札がはってある
加護

その札を持てばお前でも術が使える…

なまず太夫は妖怪に魂を売った男
お守りの札には触ることもできん
じゃじゃ丸よ、奴の操る妖怪は
手強いが、うまくお守りの術を
活用し、見事姫を救い出してみよ
わかりました
必ずや、姫を
とり戻して
まいります
バーサーッ
ふ〜む
そんなしかけ
がの〜
フッフッフ、それならそれで
こちらにも打つ手があるわ、
こざかしいわっぱめ、来るが
いい！　帰り討ちにしてくれ
るわ、ワ〜〜〜ハッハッハッ！

まずは基本をマスターだ!!

1万点ボーナスを狙え

じゃじゃ丸くんの武器は、手裏剣と体当たり。これが使いこなせなければ話にならない。それにはまず練習！　弱いおゆきを実験台にしちゃえ。

バシッ体当たり！　これでおゆきは動けない。あとは手裏剣でとどめをさすんだ。だが動けなくなった相手にさわってしまうと、また動き出すから気をつけよう。

▶一万点ボーナス

ちょっと自信がついたら、こんどは1万点ボーナスに挑戦だ！

これは手裏剣8発以内で一面をクリアすれば、1万点のボーナスがもらえるというもの。一面に8人のキャラクターが出るわけだから、一発のムダも許されない。

これができるようなら、操作テクニックの方はOKだ。

パワーアップアイテムで、必殺忍法を使え！

じゃじゃ丸くんは忍者くんの弟なんだけど、忍術の方はまだまだといったかんじ。手裏剣の飛距離も短いため、敵に逃げられると、すぐに届かなくなってしまう。

そんな腕の未熟さをおぎなってくれるのが、アイテム忍法。じゃじゃ丸くんは手裏剣しか技をもっていないけど、天井の中に隠されているアイテムをとると、すばらしい忍法を使うことができるようになる。

隠されている手裏剣アイテムをとれば、手裏剣の飛距離をのばすことができるし、薬ビンをとれば透明人間になることもできるんだ。

その他、赤玉をとれば、足が速くなるし、トロッコをとると、それに乗って敵を倒すことができる。

そして、奥義ガマパックン！こいつにかかったら、その面の敵は全滅まちがいなしだ！

これらのアイテム忍法は、カラーページでも特集しているから、参考にしてね。▶（P.12～P.15）

だが気をつけないといけないのが、爆弾の存在。これはなまず太夫のワナで、忍法アイテムと思ってとびつくと、大爆発をおこすんだ。これが出たら、すぐに別の天井をあけよう。そうすれば、消えてしまうのだ。

▲手裏剣の飛距離がまだまだ未熟

▲なまず太夫のワナに気をつけろ

たましい得点表	
おゆき	100
クロベエ	200
カラカッサ	300
ヘドボン	400
ピン坊	500
カワタン	600

また天井の中には、金、銀小判も隠されている。こいつをとると、金小判1000点、銀小判500点のボーナスがもらえるぞ。

その他、倒した敵の霊魂をとることも、得点アップの手段だ。面をクリアした後、ボーナスポイントが加算されるから、なるべくならとっておこう。

▲魂をとって得点アップ

▲金小判は1000点

▲銀小判も見のがすな

ズ
ギッ
くえ!!

ドッ

これで手下は
かたづけた
あとは…
はあ
はあ

あのカサの化け物
だけだ〜〜!!
行くぞ!!

うわっ

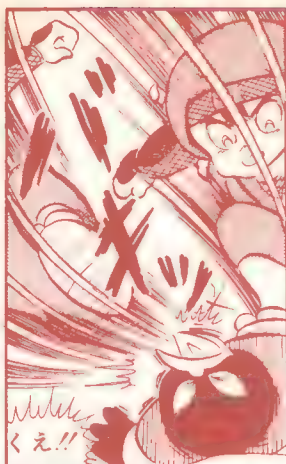
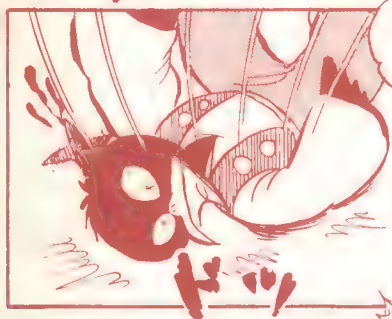
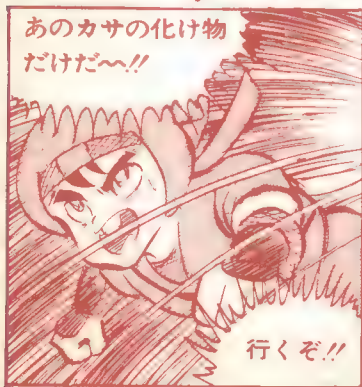
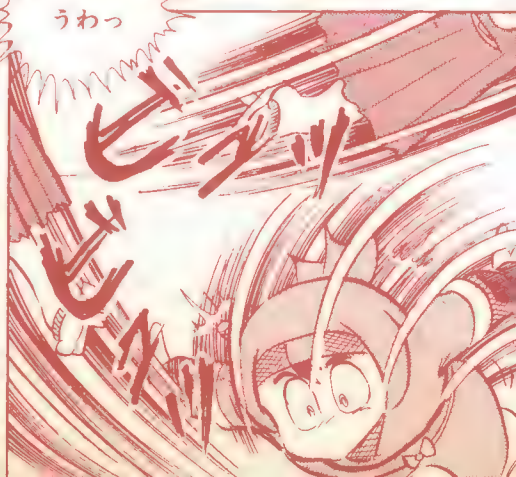
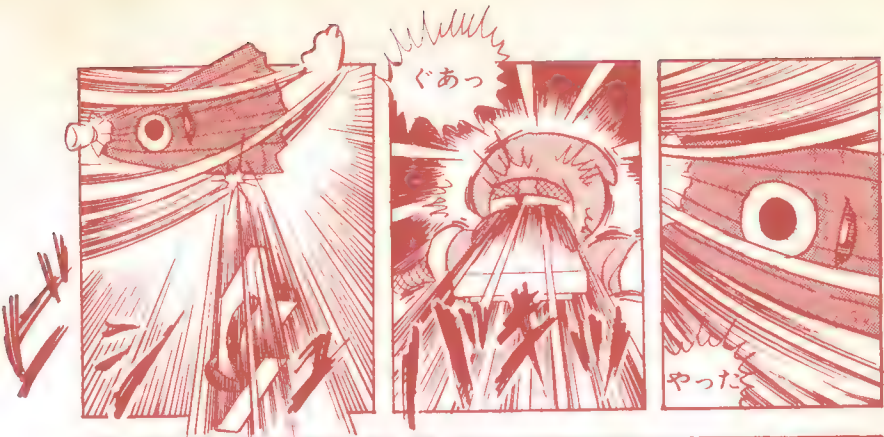
やった

ぐあっ

ふう、手強い奴だ
手下を先に倒したのは
正解だった、さあ早く
お札(ふだ)を見つけよう

あっ!?
代わり身の術

タアーッ!!

おっこれは
天の助け!
透明の術だ

必殺テクを身につけろ

"体当たり＆手裏剣"で敵を圧倒するべし!!

新しいキャラクターは、最初は大将として登場する。それから面が進むにつれて、手下におちぶれたり、消えたりするんだ。

こいつらは大将の時はかなり強いが、一度手下になるとだいぶ弱くなる。それでもおゆきなんかより、ずっと強いから気をつけよう。

特にカラカッサは、いつもピョンピョンはねているから、手下になった時でもしとめにくい。そのためにも、この〝体当たり＆手裏剣〟はマスターしたい。

▲このわざは、攻略テクの基本だ

これは体当たりと同時に後方にとび、そこですかさず手裏剣を投げるというテクニック。これらのことは、ほとんど１つの動作としておこなわれるんだ。

このわざは、後の攻撃パターンの基本になるんだ。だからほとんど無意識で出せるほどに身につけたいね。

▲うまいタイミングでジャンプ！

"ジャンピング手裏剣"は華麗なるテクニック

下の段でまちかまえ、うまくタイミングをはかってジャンプ！すかさず手裏剣を放って、上の段の敵を倒す。これが〝ジャンピング手裏剣〟だ！

このわざのコツは、敵がまだ、

手裏剣の射程外にいる時にジャンプして、手裏剣を打つことだ。

たとえ射程外であっても問題はない。こちらへ向かっている敵は、自分から射程内へ入ってくれるからだ。また敵の武器の攻撃範囲に入った時には、じゃじゃ丸くんはもう下にいる。だから、やられる心配はまったくないわけだ。

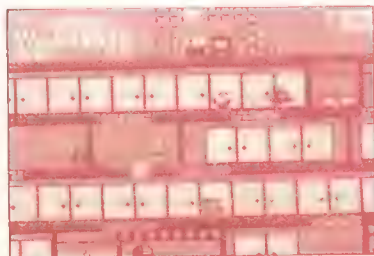
▲タイミングをまちがえると…

天井くずしに頭を使え

足場づくりを場えよう

天井のくずせる部分には大小がある。そのため、「下の大きな天井を先にくずしたため、足場がなくなり、上の小さな天井がくずせなくなってしまった」なんてことがおこるんだ。

もしそこにパワーアップアイテムがあったら、きみにとっては大損害になるだろう。

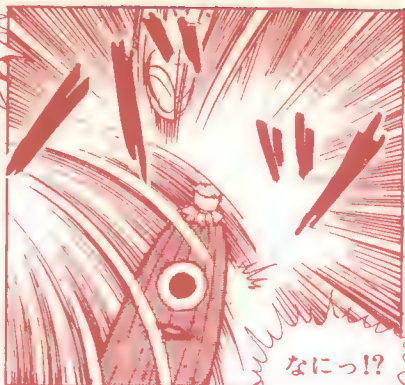
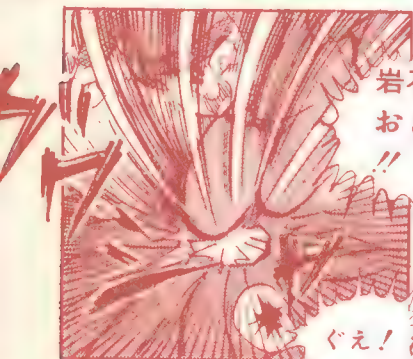
天井くずしにだって頭を使うことは必要なんだ。

▲大将キャラクターはてごわいぞ

▲え〜ん　天井に届かないぞ

手下を先にかたずける

一番上の天井は、最後までくずさないでおこう。最上段には、いわずと知れた大将が陣どっている。わざわざ天井をくずして、実力者を下に降ろすことはない。

そう、最後まで最上段に閉じ込めておくのである。

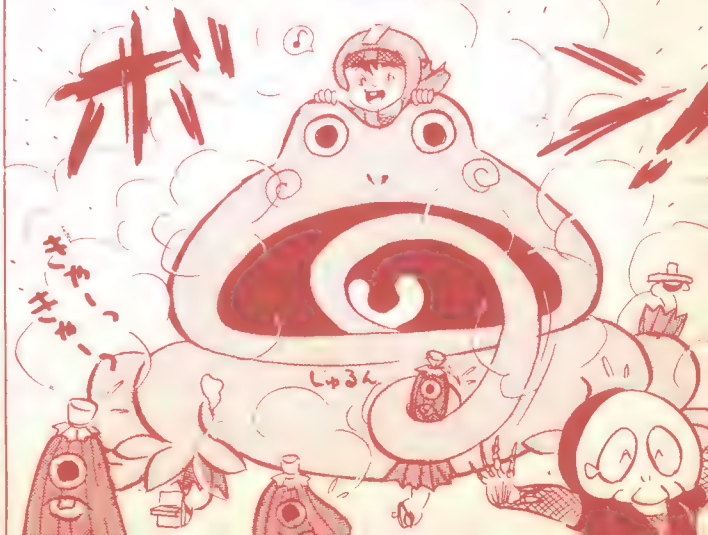
手下を全部やっつけたら、天井をくずして待っていればよい。こちらは余裕があるから、有利な戦いになることまちがいなし。

バッ
うっ
殺気!!
ピュ
なにっ!?
キュ〜〜ッ
ふ〜
岩石
おとし
!!
ぐえ!
手下となってもカラカッサの動きはじゃじゃ丸をとまどわせる
ビュー
うわあ〜
何だこれは!?

しかもヘドボンの骨を投げる勢いも凄まじい

きょほほほ

ぐあっ

しめた！
3種類目のお札だ!!

おっ！

257000点の大ボーナス!

ボーナスをとらずして何のための第7面か

第7面では257000点ボーナスをねらおう。

このボーナス、最上段までじゃじゃ丸くんをのぼらせて、さくら姫のいる天井をノックするだけでとれる。これだけの高得点ボーナス、見逃すわけにはいかないね。

ただ、さくら姫の真下に行くためには、じゃじゃ丸くんを最上段の右はじに寄せることが必要だ。それ以外だと、なまず大夫が真上にやってきてじゃまをするからだ。

また調子にのって、敵を倒しすぎないこと。へたに敵を全滅させると、ボーナスがとれなくなるぞ。

岩石落としを身につけろ!

相手の虚をつく必殺技

このわざも有効なので。ぜひ覚えておきたい。まず、頭の上の天井をあける。そしてそこで敵を待ち、近づいてきたらジャンプ! じゃじゃ丸くんは上の段に突き抜ける。つまり敵の視野から消えたってわけだ。

そして着陸することによって、相手を押しつぶす!! このわざは相手の射程距離に入るかなり前からしかけるのが特徴。だから危険性もかなり少なくなる。

気絶させた相手は、もちろん手裏剣でとどめをさすのだ。

▼降りる位置を、コントローラーで操作。狙いを定めてドシン!!

ムダにするな！ガマパックン

点数との関係に気をつけろ！　パックン

じゃじゃ丸くんを4人にふやしても登場するガマパックン。4人にする方法は2通り。天井の中の小丸くんをとる方法と、得点による方法だ（最初は2万点）。

だが、2万点といっても例外がある。それが面が終った時のボーナスによるものなら、ガマパックンは出てこないのだ。ボーナスステージでの得点でも同じである。

▲これがうわさの小丸くん

▲セレクトスイッチで、ボーナス0

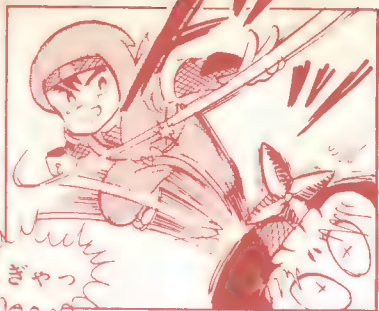
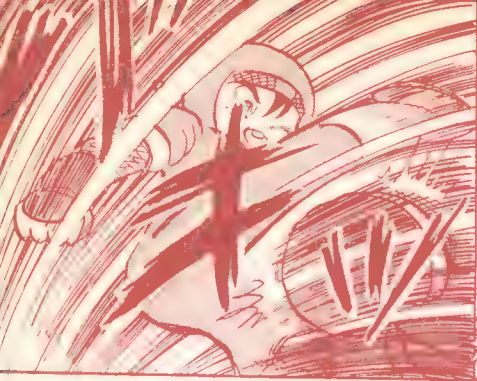
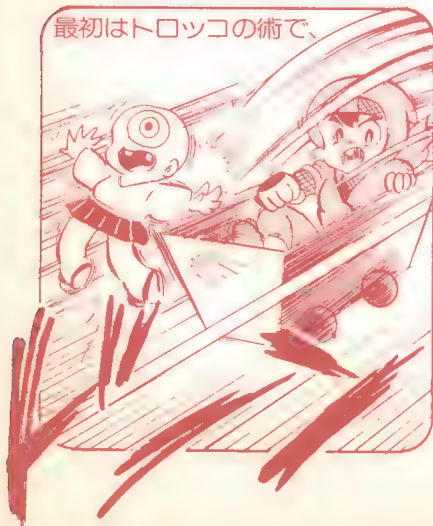
だが、ボーナスステージの場合なら、それを避ける方法がある。思いきってボーナスポイントを放棄してしまうのだ。

その方法は簡単。セレクトスイッチを押すだけでいい。そうすれば、なまず大夫は倒されてしまいボーナス得点も0になるんだ。

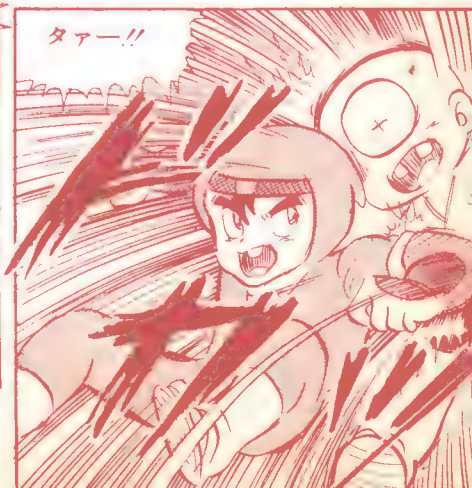
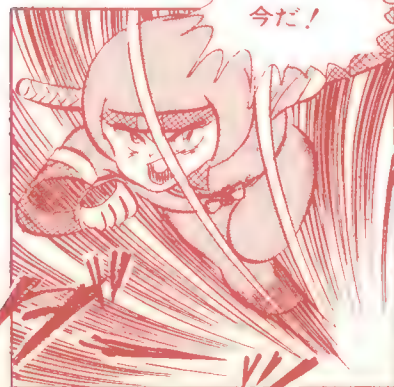
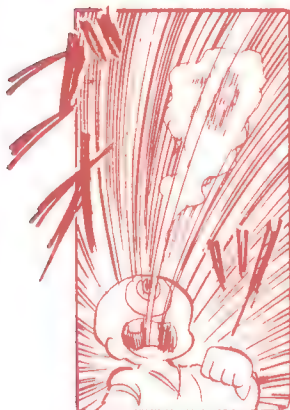
たとえボーナスが0でも気にすることはない。次の面ですぐにガマパックンを出せば、簡単にとりかえせるからだ。

なおガマパックンは、3つの忍法アイテムでも出現させられる。

ぎゃっ

問題はアイツだ、なにせ一度気絶させないと、手裏剣がきかないからなあ

ヘドボンも手下になれば結構ラクだけど…
ふう

２度目は奴が足をすべらせて下に落ち　気絶してるところをしとめたが…

最初はトロッコの術で、

よし、危険だが
アレをやってみるか
さて今度は
どうしたものか？
タァー!!
今だ！

敵も手強くなってきたぞ！

手裏剣だけでは倒せない。強敵出現だ！

一つ目小僧のピン坊はなかなか手強いやつだ。今までみたいに、手裏剣だけでは、絶対に倒せないぞ。

まず気絶させることが鉄則なのだ。今こそ"体当たり＆手裏剣"をフルに活用すべし!!

その他の必殺技や、アイテム忍法だって忘れてはならない。これらをうまく組み合わせて、使いこなすことが必要なんだ。今までの修行の成果の見せどころ、きばっていこうぜ!!

▲体当たりで気絶させて…

▲すばやく手裏剣をシュートする！

透明忍法は、ピン坊やカクタンには通用せず。

敵が手強くなってくれば、くるほど、アイテム忍法を有効に使わなきゃならない。

だけどピン坊やカクタンには、薬ビンアイテムは、避けた方がいい。これを飲んで透明になると、体当たりが使えなくなるからだ。

▲エ〜ン体当たりがきかないよ〜

いくら透明になっても、手裏剣だけじゃ、ピン坊はやられてくれ

ないぞ。それどころか、透明の時に取り囲まれて、もどった途端にやられてしまうことだってある。
だからといって薬ビンアイテムがいらないってわけじゃない。ガマパックンを出すためには、ぜひとっておきたい場合だってある。状況にあわせた対応をしよう!!

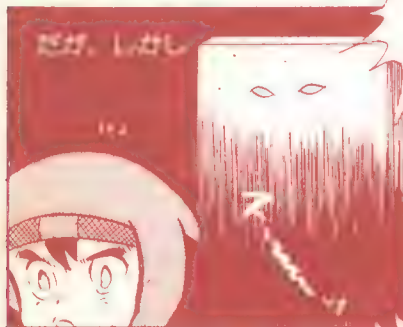
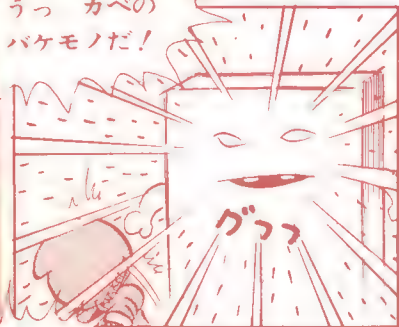
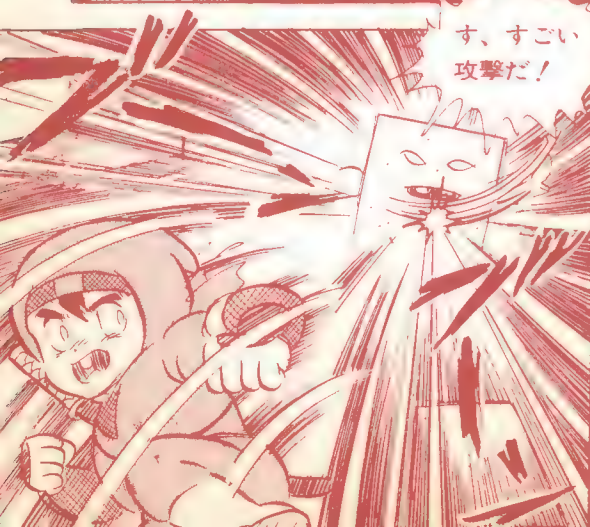
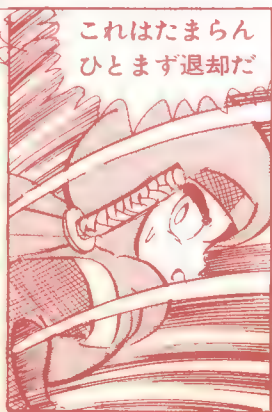
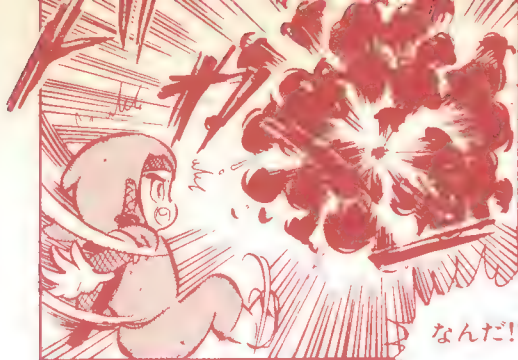
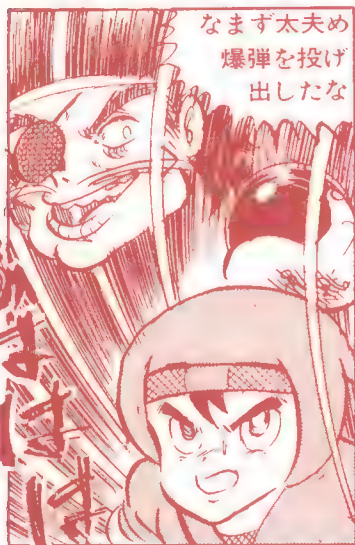
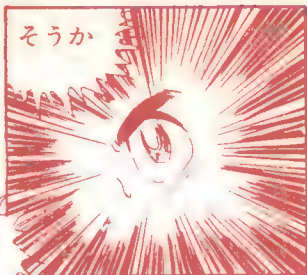
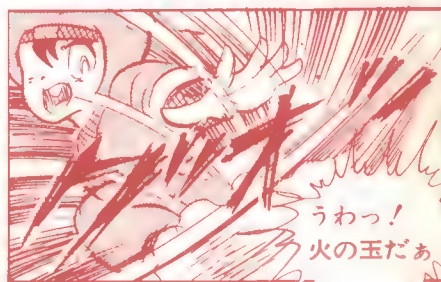
▲こいつをとって、ガマパックン!

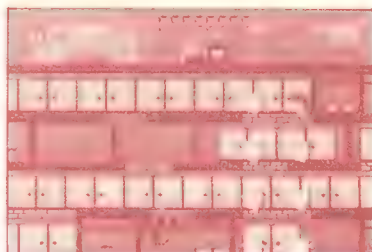
トロッコ忍法を有効に使いこなせ!!

数あるアイテム忍法の中でもトロッコ忍法は、かなり有効。10秒間だけだが無敵になれる。
動きも速くなるから、いっそう強力。"ミニ・ガマパックン"とも言えそう。

たなからぼたもちの気絶を見逃すな!!

▲カモがネギしょってやってきた♡

"気絶させるのが鉄則"といっても、ピン坊やカクタンを気絶させることはかなり難しい。
だが、時々自分から飛びおりてきて、勝手に気絶してるやつらがいる。こういったチャンスを見逃しちゃダメだぞ。
ただ、あせったりしないこと。うっかり触ってしまうと、気絶してるやつらが目を覚ます。手裏剣で確実に倒すんだ。

ピン坊も手下になると
けっこう体当りする
スキがあるな
うっ　カベの
バケモノだ！
グッっ
だが、しかし
これはたまらん
ひとまず退却だ
す、すごい
攻撃だ！

そうか
なんだ!?
なまず太夫め
爆弾を投げ
出したな
うわっ！
火の玉だぁ
強敵カクタンになまず太夫の投げる爆弾、そのうえ火の玉まで現われて絶体絶命のじゃじゃ丸！　さあどうする!?

最大の危機を突破せよ!

1面では弱かったおゆきも、16面からは立派に大将として復活だ。

面	大将	手下
13〜15	カクタン	ピン坊
16〜18	おゆき	カクタン

このゲームも、最大のヤマ場にさしかかった

13面からは、ピン坊、カクタンといった二大実力者が、そろってじゃじゃ丸くんを襲ってくるんだ。まさに難所中の難所だね。

こんな面で頼りたくなってくるのが、アイテム忍法。トロッコあたりで蹴ちらしたら気持ちいいに違いない。これが、ガマパックンだったらもう最高!

敵が手ごわいからといって、あまりもたもたしていると、なまず太夫が上から爆弾を落としてくる。

この面では、爆弾のタイムリミットは70秒だが、1〜3面では30秒、4〜6面では50秒だ。

16面からは、カクタンとおゆきのコンビ。手下になったといっても、やはりカクタンは手ごわい。けれど、今まで習得してきたすべてを出しきれば、きっと乗りこえられるはずだ。健闘を祈る!

▲爆弾攻撃をかいくぐれ!

しつこい火の玉。その正体は？

不気味にまとわりつく火の玉。その正体は？

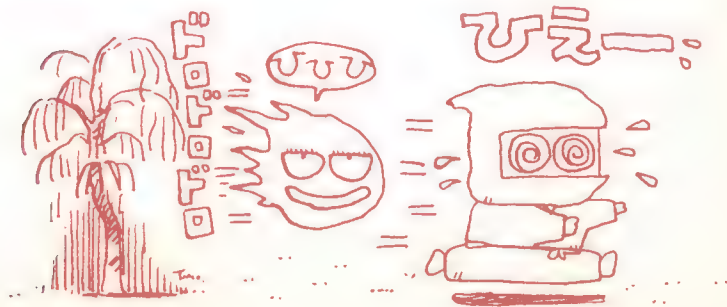
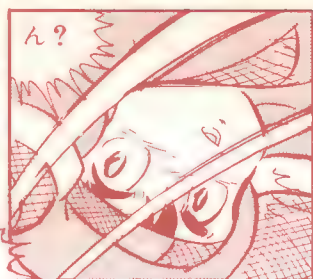
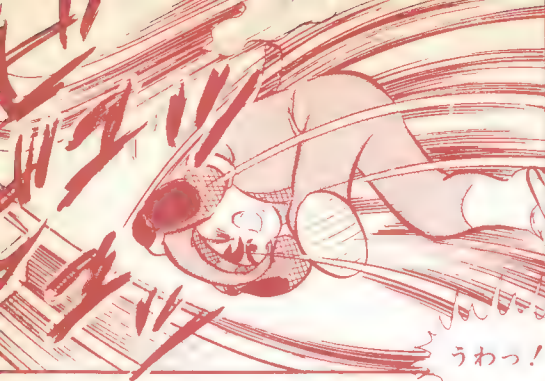
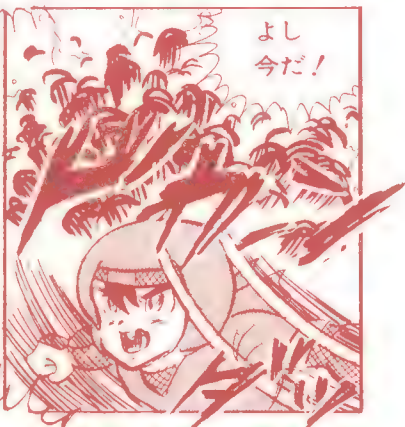
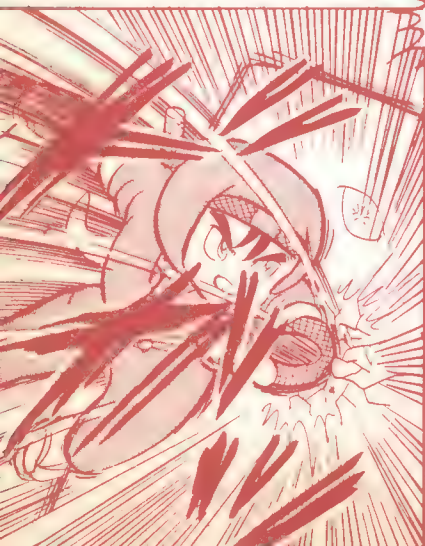
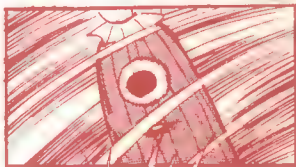
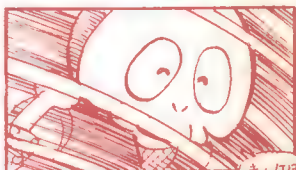
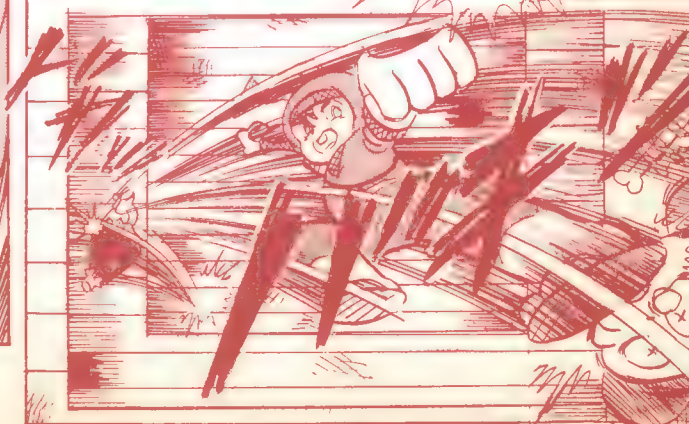
プレイしてる最中に突然あらわれて、じゃじゃ丸くんをつけまわす火の玉。手裏剣で打っても平気で、その面をクリアするまで消えてくれないんだ。こんなうっとおしいキャラはないね。

でも、動きはあまり速くないの

▲あわれじゃじゃ丸火の玉に散る

▲どこまでもおっかけてくる火の玉

で、そんなには苦労させられない。ただ、画面の左はしから消えたと思うと、いきなり右はしから現れたりするので気をつけよう。まったくもって奇怪なやつだ。

実はこの火の玉、一つの階に20秒以上留まっていると出現する。そのあたりを意識して、いつまでも一つの階にこだわらなければ、出現はふせげるはずだ。

ん？
うわっ！
よし
今だ！
なまず太夫の投げる
爆弾が仲間の妖怪
まで動きづらくして
いるぞ
あたふた
あたふた
やった！

ええーい
ふがいのない
奴らめ!!
こうなれば
総がかりで
いけ〜い！
遂に全員できたか、
となるとこっちも
死力を尽くすのみだ
むっ
きょほほ
今だ!!
なまず太夫もあせってきた
あともう一息だ、
がんばれ、じゃじゃ丸！
秘技
三角とび!!

復活、オールキャスト

妖怪大集合

19面からは、今までにやっつけた妖怪たちが復活。一度に襲ってくるぞ。そのメンバー構成は右のとおり。

最初はちょっと面くらうかもしれないけれど、落ちついて戦えば大丈夫。この妖怪たちは、大将だった頃ほど強くないからだ。

おゆきとクロベエなんか問題外、あっさりと片づけちゃえ。カラカッサの派手な動きと、ヘドボンの骨投げには気をつけろ！

そしてピン坊とカクタン！　こいつらには、手裏剣だけじゃだめ、体当たりが必要だったね。

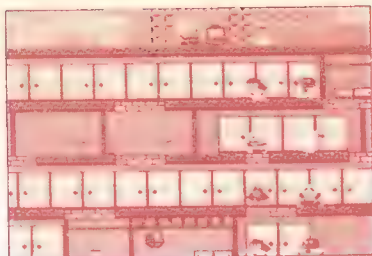
まあ、今までのおさらいだと思えば大丈夫。ここまで来られたきみだもの。きっと軽くクリアする

4	おゆき	クロベエ
3	カクタン	ピン坊
2	ヘドボン	カラカッサ
1	おゆき	クロベエ

▲19～21面のキャラクター構成

面数	大将	手下
1	おゆき	おゆき
2～3	クロベエ	おゆき
4～6	カラカッサ	クロベエ
7～9	ヘドボン	カラカッサ
10～12	ピン坊	ヘドボン
13～15	カクタン	ピン坊
16～18	おゆき	カクタン
19～21	オールキャラ	

▲全21面のキャラクター構成。頭にたたきこめ！

はずだ。

全21面すべてをクリアすると、今度は第2面に戻るんだ。そしてまた、なまず太夫や妖怪達との戦いがはじまる。

妖怪たちも少しづつ強くなっているから、気をつけろ！

必殺技、トライアングルアタック

見せる技を身につけろ！

一段上の敵に体当たりして、その反動でさらに上の敵まで気絶させる。これが、トライアングルアタックだ!!

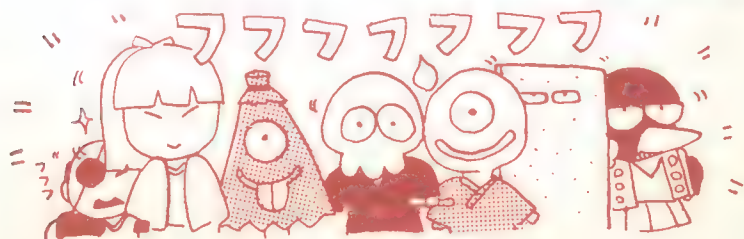
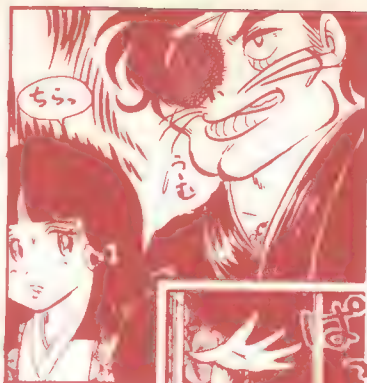
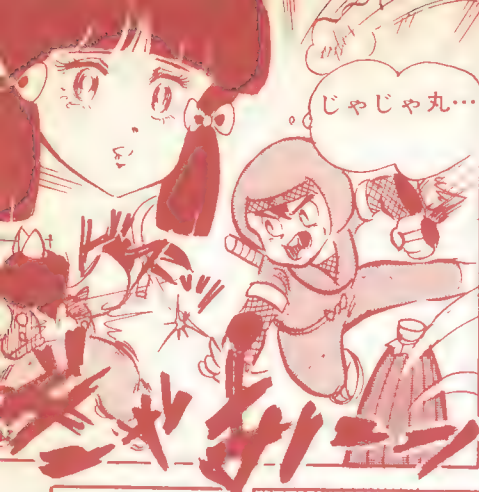
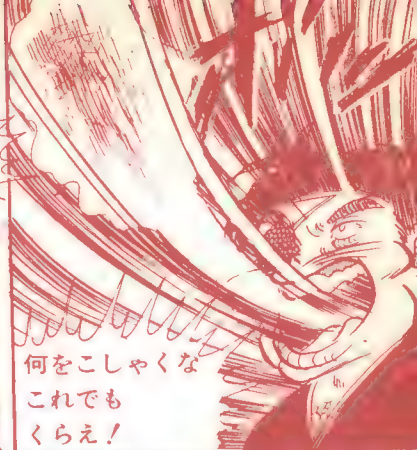
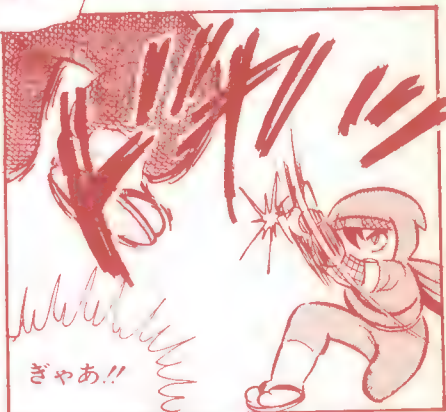
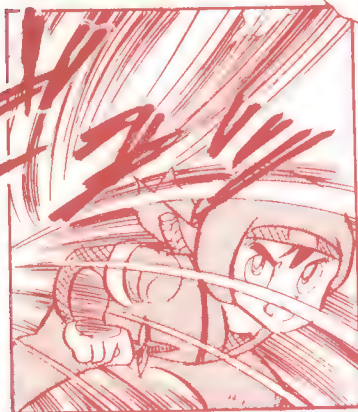
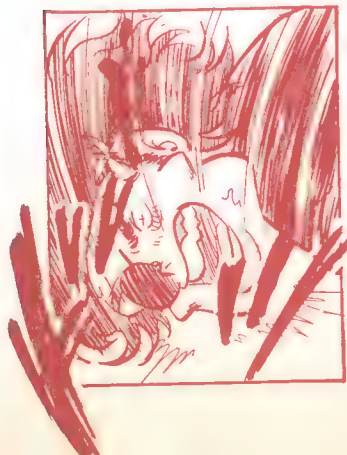
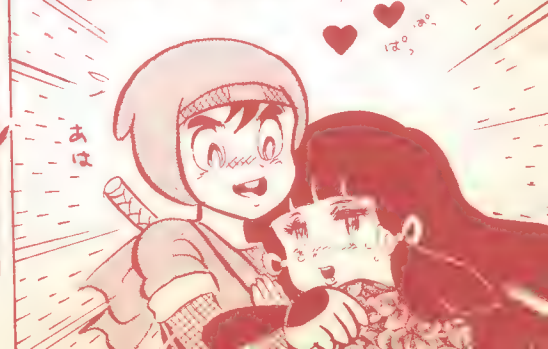
はっきりいって、このわざの有効性はあまりない。しかしこれからの時代、こういった派手なわざの一つも使えないと、ファミコンじゃスターになれない！　ファミコンは高得点を出すだけがすべてじゃないぞ。ど派手なテクを身につけて、みんなに差をつけろ！

ちらっ
うーむ
じゃじゃ丸…
ぱっ
んっ!
ひらっ
ひら
ひら
ひら
そうか、わかったゾ!! 姫が居場所を教えてくれてるんだ!
これで3枚目だ。花びらに何か書いてあるようだけど何を意味して…
?

見つけたぞ！
なまず太夫
観念しろ！

ぬう

何をこしゃくな
これでも
くらえ！

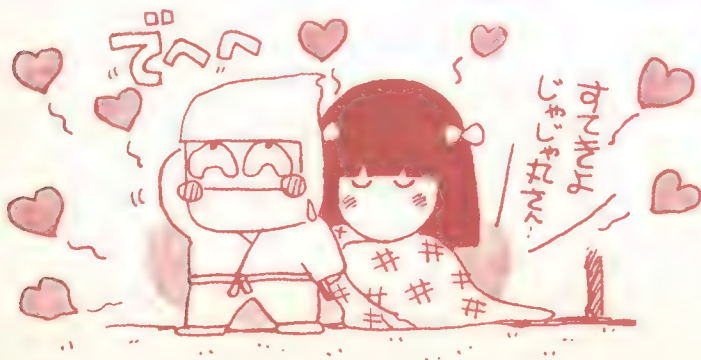
ぎゃあ!!

ボーナスステージ攻略法

なまず太夫をうち破れ!!

残り時間が85〜80になると、さくら娘が花びらを投げる。これをうまく拾ろって3枚集めれば、次の面はボーナスステージとなる。ただし、一面に一枚しか出ないからチャンスを見逃すな！

ボーナスステージでは、なまず太夫が火の玉を投げてくる。これに当たってしまうと、ボーナス点は0となる。うまくよけて、手裏剣でなまず太夫をしとめるべし！　そうすれば、ボーナス得点5000点がもらえるうえに、さくら姫と会うこともできるんだ。

▲さくら姫の花びらを見逃すな！

▲なまず太夫といよいよ対決

だが、なまず太夫を倒して、一度ボーナスステージをクリアすると、次からは分身を使ってくるぞ。

最初は二ツ身分身。火の玉攻撃も激しくなり、身をかわすのも一苦労。分身は、ボーナスステージをクリアするごとに増え、最高四ツ身にまでなるんだ。

四ツ身分身から火の玉攻撃は、さすがにものすごく強烈だ。ここではまずよけることだけに専念して、手裏剣は当てずっぽうでかまわない。"へたな鉄砲も数うちゃ当たる"。そうしておいてチャンスを待つのだ!!

火の玉をよけるコツは、あまり大きく動かさず、落ちてくる位置を見きわめることだ。床で燃えている火の玉にさわってもやられるので注意しよう。

▲ボーナスポイント5000点♡

▲やっと会えた二人。ハートがうれしいね

▲分身の術で攻撃してくるなまず太夫

㊙セレクトスイッチ

ボーナスステージで、セレクトボタンを押すと、なまず太夫を倒すことができる。前にガマパックンのところで紹介したね。

このわざを使うと、ボーナス得点は0になるが、さくら姫と会うことだけはできるんだ。また、これで倒されても、なまず太夫は次から分身してくるので注意!

必殺テクはまだあるぞ

秘技二度打ちで、華麗にきめるぜ!!

敵がやられると、下に落ちていく。そのとき、じゃじゃ丸くんもいっしょに飛びおりさせて、うまく手裏剣をあてると1000点がもらえるんだ。

この技を使うためには、天井がうまく下まで突き抜けていることが必要。

成功すれば、アクションが大きいだけに、実にカッコよくきめることができる。

ABボタン同時押しで敵を確実に殺れ!!

Aボタンと Bボタンを同時に押すと、じゃじゃ丸くんは上にとんでるんだが、手裏剣は下をいくといったことになる。これが〝ABボタン同時押し〟だ。

しかも敵の攻撃圏内に入った時は、じゃじゃ丸くんは空中にいるのだから危険も少ない。

そのうえ、空中からも体当たりをしかければ、このワザは完璧となる。

手裏剣と体当たりの同時攻撃となるわけなんだ。

▲いかにも忍者らしいワザだね

▲まず手裏剣で骨をとめ……

▲狙い定めて、アタ～ック!!

こいつを使って、ヘドボン攻略!!

まず手裏剣で防禦をおこない、後に体当たりで攻撃する。それがシューティング・ボディアタック。

まあ、早い話が〝体当たり&手裏剣〟を〝手裏剣&体当たり〟にしただけのワザ。まぎらわしいからこんな名前にしたんだ。

武器の射程距離の長い、ヘドボンあたりに効きそうなワザだ。

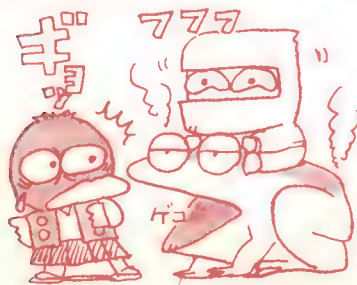
ガマパックンで、1万点ボーナスを!!

面の敵を8発以内で倒せば、1万点ボーナスがもらえるのはもう知ってるね。これは、ガマパックンを使ってもとれるんだ。

方法は簡単。まず忍法アイテム

▲はな唄まじりで1万点♡

を2つとる。そして次の面で、アイテムをとる前に、8発以上手裏剣を打たないようにするだけ。

アイテムをとって、ガマパックンになってしまえば、もうこっちのもの。ガマパックンは手裏剣なしで敵を全滅させられるからだ。これで1万点ボーナスはいただき。

ついにファミコンのイメージソングが出現！

ハイドライド・スペシャル・イメージソング

エンジェル・ブルー

ハイドライドの世界を歌で表現する！

剣と魔法の世界を描いた、東芝EMIのファミコンソフト〝ハイドライド・スペシャル〟。そのイメージソングを歌うのが、ちわきまゆみちゃんだ。

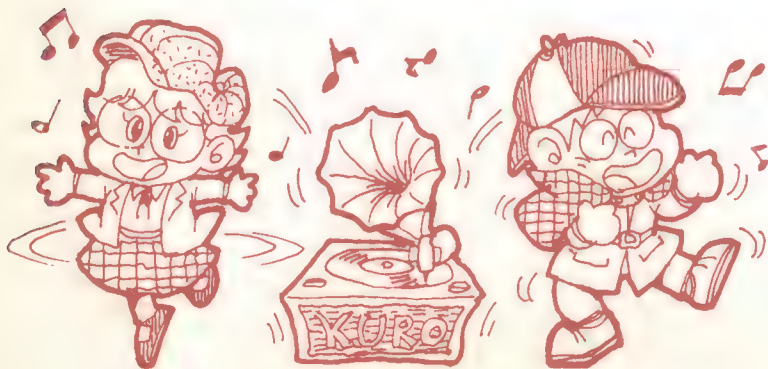
ソフトの内容からいっても、このイメージソングがファンタジー調になることまちがいなし。

みんなで応援しよう♡

◀元MENUのまゆみちゃん

エンジェル・ブルー

ちわきまゆみ

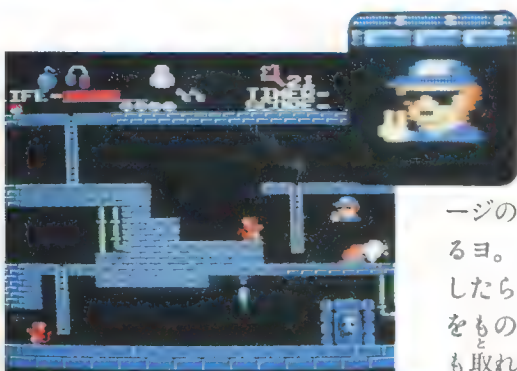
東芝EMI　WTP−17838

新作情報

グーニーズ

ボンバーマン

ソンソン

グーニーズ
こんなにあった得点アップボーナス

発売されたばかりのグーニーズにはたくさんの得点アップの隠れキャラが用意されていた！ ここに紹介した各隠しキャラは、ある場所である動きをすると出る。写真をたよりにその場所をさがし出せ!!

コナミ監督

2面にある。このキャラだけは場所を教えちゃおう。102、103ページのマップにちゃんとのってるヨ。出すだけでは1000点。出したらすぐジャンプして5000点をものにしよう。以下のキャラも取れば5000点だぞ！

コナミマン太郎

2〜3面のつなぎの面に出るんだけど、これはカンタンだから、出している人は多いんじゃないかな？ 向こうから飛んでくるので取りやすいが、そのとき、絶対にキックなどのアクションをしないように気をつけろ！

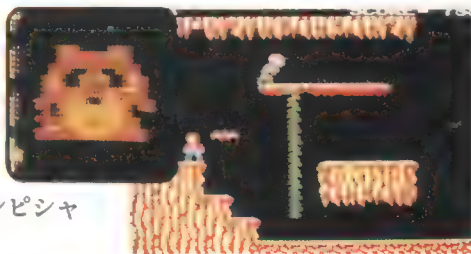
ツインビー

人気ソフトのツインビーも飛んでくることは知ってたかナ？　3面で登場するよ。まったく何もなさそうなところにある、というのがヒントだよ。

ビックバイパー（グラディウス）

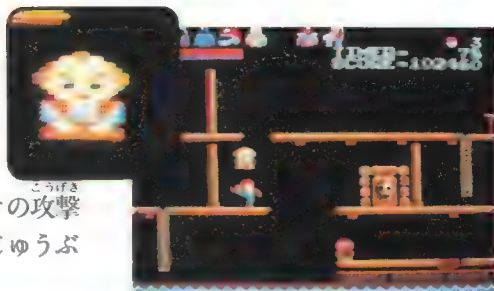
4面に出るんだけど、これの取り方がまだわからない。どうしても出すだけで、1000点にとどまってしまう。これが場所のヒントでもあるよ。

たぬき

こいつはカンタンに出せるゾ、4～5のつなぎの面で、ここが怪しいんじゃないかナ？　という場所でドンピシャリと現れるはずだ。

UFO

5面で飛来。これはちょっと出しにくいけど、パチンコでトビウオを射ち落とそうとして出した人もいるんじゃないかナ？（うわぁ、これはすごいヒントだヨ）

福太郎

6面に出る。せまい船の中だから写真さえ見れば、もうどこに出るかわかるよネ。ただ、トビウオの攻撃や、タイムオーバーにはじゅうぶんに気をつけてくれよ。

ファイナルステージはボーナスだらけ

ゆびわ

6面にはトビラが4つあるんだけれども、その中の1つに最後に助ける女の子（➡P89）がいて、その他のところには海賊ウィリーの財宝が隠されている。

ネックレス

財宝は出る順序がきまっていて、どこからあけても〈ゆびわ→ネックレス→王冠〉の順で出てくる。女の子の出番だけはきまっていない。

王　冠

財宝はすべて8000ポイントになる。女の子を助けてしまうとそれで6面クリアー、つまり1ラウンドクリアーになってしまうので、その前に財宝はすべて取ろう。

パワーアイテムだってもりだくさん

ゲーム中、至るところで主人公のマイキーを助けてくれるのが、このパワーアップアイテムだ。これも写真をたよりに自分で見つけてみてくれ。

あるとないとでは大違い。1面で出るんだけど取り損なうと、2面以降オペラギャングに非常に悩まされ、苦労するゾ！絶対にとれ!!

実は1面と2面両方出るんだ（→P102）。写真は1面で出るところだ。

だがこれが必要なのは2面だけ。それ以降はまったく必要ないのだった。

防水服

こいつは便利だ。水滴、水蒸気、滝からマイキーを守る。特に5面で滝にも大丈夫になるのはうれしい。2面でとれるゾ。

ヘルメット

上から落ちてくるものからマイキーを守る。つまり水滴や落石に対して効果があるというわけ。3面で登場。

よろい

邪悪なるモノからマイキーを守る〝聖なるよろい〟だ。コウモリやドクロの投げる骨もこれで大丈夫！　4面でとろう！

これをはけば、3面のある場所でだけ、ハイジャンプができる。当然3面に出る。さて、そのジャンプの行くさきは…?

ハイパーシューズ

こんな場所がみつかったゾ!

ハイパージャンプを使うと、何と! 4面へ行くことができる秘密のワープゾーンへ行ける!!

4面で苦労する手間が省けるが、反面アイテムが取れず、点も稼げない。どっちを選ぶ?

リュックサック

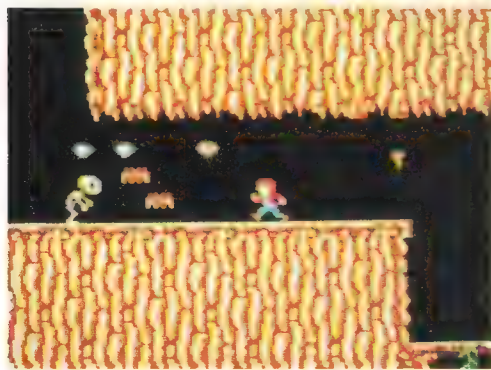
これを手に入れると、主人公のマイキーが持ってる爆弾が2つになる。便利だけど、ないならないで済ませられる。でも6面目の海賊船内では爆弾を取るのが難しいので、あれば非常に助かるのだ。

出現場所は4面の出口近く。もっと早目に出てきてほしいアイテムだ。

いろいろと苦労してパワーアップアイテムを全部そろえると右の写真の表示の様になる。ずらっと並んだところは、なかなか気持ちがいいぞ！

でも、それでゲームが終わったわけじゃない。

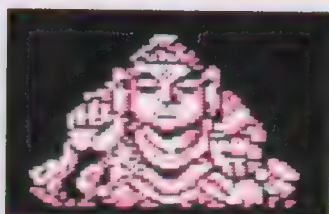
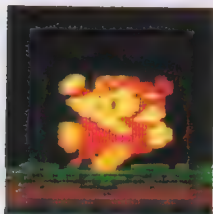
各面に隠されたダイヤを集めるのも、このゲームでは重要なことだ。

ダイヤを出して500点、取ってさらに500点だ。つまり1個のダイヤを取れば1000点になるわけだ。結構、もうけになるぞ！

ゲームを進める上で重要な役目をするのが、赤と黄色の魔法のツボだ。赤いツボは、マイキーの体力を回復させる。黄色のツボは、なんと！　マイキーを一人ふやしてくれるのだ。

女の子とキッス

マイキーの最終目的は、仲間の全員を助け出すことにある。最後に助け出すのは女の子だ。グーニーズの冒険もクライマックスを迎える。だが、ここまでくるには、数々の苦難が待ち受けているぞ。

▲海賊船を見送るグーニーズの仲間達。感動の一場面だ。だがマイキーくんの冒険は、まだまだ続くのだ。

ソンソン妖怪大図鑑

大変だ!! 天竺にむかう三蔵法師が大魔人にさらわれた。さっそく救出にむかうソンソン。だがゆくてには、大魔人の仲間、妖怪軍団が待ちかまえていた。

てごわい妖怪軍団を倒すためにソンソンはやつらの弱点を調べあげた。それがこの妖怪大図鑑だ!

三蔵法師を救うため、画面せましと暴れまわるソンソン。2人プレイすることにより、トントンとのタッグプレイだってできるんだ。上と下を分担して攻撃すれば、いっそう強力になるよ。

またソンソンは一度やられると、"キントウン"に乗って登場するよ。これに乗っている数秒間は無敵になる。妖怪軍団なんかぶっとばせ!

テク

●1体150点、1群を全滅させると1000点
●一群は6体編成
※こいつらは泥人形の妖怪だけに、なんの武器もない。だが一群をなして黙々とせまってくる姿はかなり不気味。
　早いうちに全滅させちまおう。

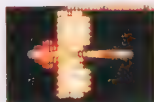
ラニア

●1匹50点、全滅で500点
●4匹で一群をつくる
※海から三段をぶちぬいて、跳んでくるピラニア妖怪。待ちかまえていて、タイミングよく撃てば簡単にやっつけられるぞ。

アンブレ

●1匹50点、全滅で500点
●4匹で一群をつくる
※上下三段ぶち抜き波型攻撃を得意とするコウモリ妖怪。2周目からは左からも飛んでくるから注意が必要だ。うしろから襲いかかるとはひきょうなやつだね。

赤次郎、青次郎

●1匹50点、赤次郎を全滅させると500点、青次郎は1000点
※赤二郎は4匹登場。ワンテンポおいて、ソンソンの少し前をねらってくる。青二郎は6匹でグルグル回ってくるところをねらい撃て。

ブリカン

●1人150点、全滅で1000点
●1度に6人が出現

※同じ段にいるとヤリを投げてくるが、射程距離は短い。気が小さいため、ヤリを投げると、Uターンして逃げてゆく。やられた後、鼻血を出して倒れるなどひょうきんな面も見せてくれる。

ムサシ

●1匹500点、全滅で1000点
●2匹のペアで登場

※クルクルまわりながら、ソンソンにまとわりつく、ハチの妖怪。そばにくるとピタリと動きを止めて、攻撃の機会をうかがう。なかなか悪知恵の働くやつだ。

大魔人

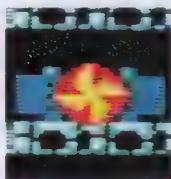
●1魔人3000〜10000点
●赤・青・緑の三大魔人で登場

※大魔人を倒すのは、6発撃ちこんで楯を破壊することが必要。あとは1発で倒すことができる。しかもやつらはハンマーを投げる力までなくしてしまうんだ。楯をなくす前はものすごく強いぞ!!

スピンスカル

●1匹500点

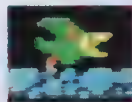
※ただクルクル回っているだけなんだけど、やたらとたくさん出てくるのでめんどうだ。なにしろ画面上の全段をうめつくしてしまうほど。4発撃つとヒビが入り、5発目で倒すことができる。

ヤヒチ

●得点4000点～10000点

※砦をチェンといっしょに守っているウォールスカルを、すべてこわすとこのヤヒチが出現する。

カザ車のヤヒチは、カプコンのボーナスキャラとして、もうおなじみだね♡

えりまきとかげ、みそら

1000～8000点のジャンボフーズをとり逃がすと、このエリマキトカゲが出現。画面の左から右へ駆けぬけていく。そして画面外で、もとの半分の点数のフーズに変身するんだ。9000点以上はミソラが出るぞ！

チェン

●1人150点、ウォールスカル（ドクロの壁）1000点、爆弾は30点

※6つの砦を守る妖怪。ウォールスカルで身を守り、爆弾を投げてくる。ウォールスカルを全滅させないと、チェンは倒してもつぎつぎと穴から出てくるぞ。

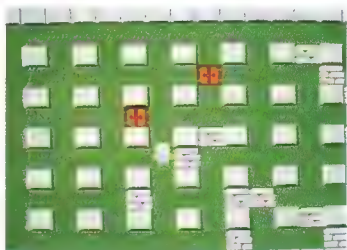
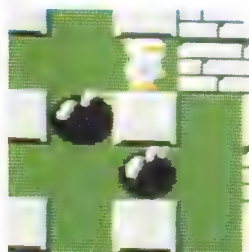
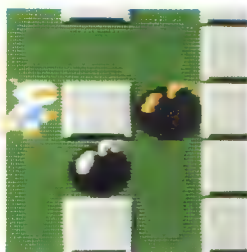
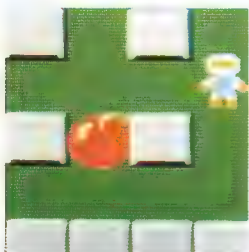
ボンバーマンのおかしな世界

ボンバーマンには正規の50面の他に206面もの裏ステージがあることがわかった！　そこにはいろいろとおもしろいパネルがあったゾ!!　その一部をここに紹介しよう。でも絶対これらのパネルを爆破しちゃダメだよ。

（詳しくは106ページを見てネ）

★うわあ扉が2つもある！

実はこれ、片方が隠れパネルなんだ 137 面や 149 面に出るよ。

149面シークレットコード

★爆弾のパネルじゃなくそのものが出てきたよ

0、95面に出現したぞ。
BOEFEFPCGF
OLFEDJDOBH

140 面などに出現！
BOCPOLIHAL
MNJDEFEHAA

144 面などに出現！
BOLOBAEFLA
KGCPIHIKEF

右端の爆弾なんかボンバーマンの持っているのとソックリだよネ。見分け方はボンバーマンのセットする爆弾のように鼓動しないことぐらいだ。

★出たゾ！これがブラックボンバーマンだ！

別になんてことのない、ただ出るだけのキャラ。毒にも薬にもならないヤツだ（255面については106ページからの裏ボンバーマン情報に詳しくのってるヨ）

255面にて出現

★こんなものもあるいったい何なんだろう

81 89 134

81、89、134面などに出現。
BOBAMNBAHN
PCGKOLODDH

138

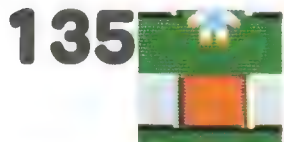
138面で確認。意味不明。
BOFEDJMNJJ
EFLOKGKNJA

143

143面で見つけたゾ！
BOEFEFPCGF
OLFEDJDCGA

145

145面にこんなものが！
BOBAMNBAHN
PCGKOLOOBF

135

135面で発見したぞ！
BOIHEFPCGF
OLFEDJDCGA

？

やっと見つけた裏ボンバーマン。シークレットコードの組み合わせで0～225面までが自由に出されるのだ。

だがコードの組み合わせは複雑怪奇。ここには、可能な限り調べたものから面白いものを取り上げてみた。

シークレットコードもつけておいたのでトライしてくれ。変なパネルばかりで意味がないみたいだが、謎を解明してみよう。

★爆発の火柱が残ったみたいなのもある

139

火柱のさきっちょ？

BOKGIHDJNH
BAHIPCPJNA

136

火柱の途中かな？

BOABBAEFLA
KGCPIHIFLA

146

爆発の中心だ〜っ！

BOHIDJMNJJ
EFLOKGKIMF

141

う〜ん今度は赤いぞっ！

BOPCKGOLFG
DJNMBABLFA

表のボンバーマンにも、まだ謎がある!?

こいつはでかい！　1千万点ボーナス

出し方はまだわからないが、この場合は44面で出た。50面でも出たらしいが、まだ完全には確認されていない。

1千万点という特大ボーナスだが、いったい何なのか？　実はゲーム作者の中本さんなのだ。

逆時計回りに外側を回れば〜

まず扉以外のものはきれいに壊しておく。そして外側を時計と逆方向に回って見よう。

スターフォースのゴーデスの顔が出現したかな？　確ではないが、こうやると1面からでも出るらしい2万点隠れキャラ。

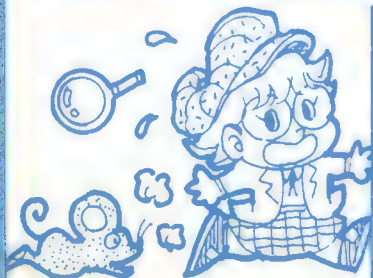
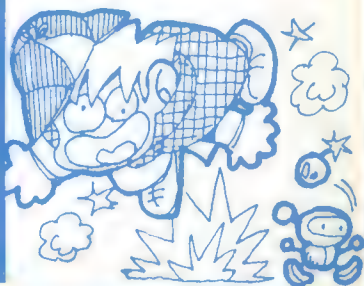
ファミコン探偵団
秘密情報局!

ファミコン最新情報を
すばやくキャッチ

THE GOONIES TM

© KONAMI 1986

BOMBER MAN

COPYRIGHT 1985 HUDSON SOFT

グーニーズ・ゲーム紹介

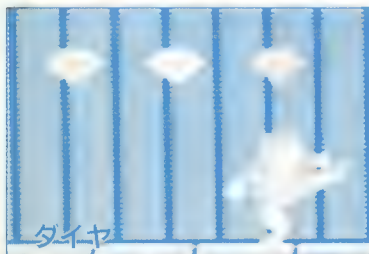
仲間達を救い、宝物を手に入れろ!

ついこの間出た新ソフト「グーニーズ」。映画が飛び出してきたような楽しいゲームだ。

主人公は少年マイキー。グーニーズと呼びあう仲間をギャングの手から救い、宝物を手に入れなければならない。

決して楽な冒険じゃないけれども、マイキーを助けてくれる道具もちゃんと用意してあるんだよ。

カギや少年達と同様に岩牢の中に隠されている。取れば50発のタマが打てる。ムダづかいするな!

しばらくの間、無敵の状態になれる十字架。白いネズミを倒すと、その場所に現れる。

8コ集めると体力が元の状態に戻る。各面に必ず8コあるから次ページの表を見て根気よく探そう。

体力をかなり回復させてくれる赤ツボ。だが、ダイヤを32コ取った時は、1UPの黄色ツボが出る。

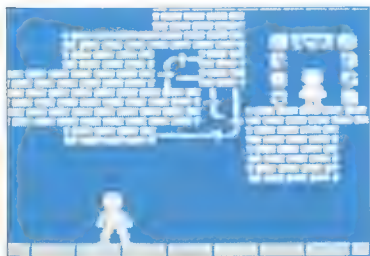
各面のダイヤの出し方とプレイの制限タイム

ステージ	タイム	ダイヤの出し方
①ロッジ	180	Bボタンを押す
②地下室	360	レバーを下に押す
つなぎⅠ	110	レバーを右に押す
③パイプ迷路	420	レバーを上に押す
④洞くつ	500	レバーを下に押してBボタンを押す
つなぎⅡ	90	レバーを左に押す
⑤地底湖	450	パチンコを打つ
つなぎⅢ	90	レバーを下に押す
⑥海賊船	120	Bボタンを押す

※つなぎの面はすべてコウモリの洞くつになってるヨ

このダイヤの出し方が、各面(ステージ)にある隠(かく)れキャラの隠れパワーアップアイテムの出し方にも共通(きょうつう)してるんだ。各面でカラーページ（P82〜89）に出ているポジションが見つかったら試してみるといいネ。

それともう1つ。2ラウンド目に入ると、その出し方が複雑(ふくざつ)になってるヨ。場所は同じなんだけど、例(たと)えば1面だったらレバーを下にしてBボタンを押すとかネ。レバーを右上同時、つまり斜(なな)めに押すなんていうのもあるから、2面目からは自分で確(たし)かめてみよう。

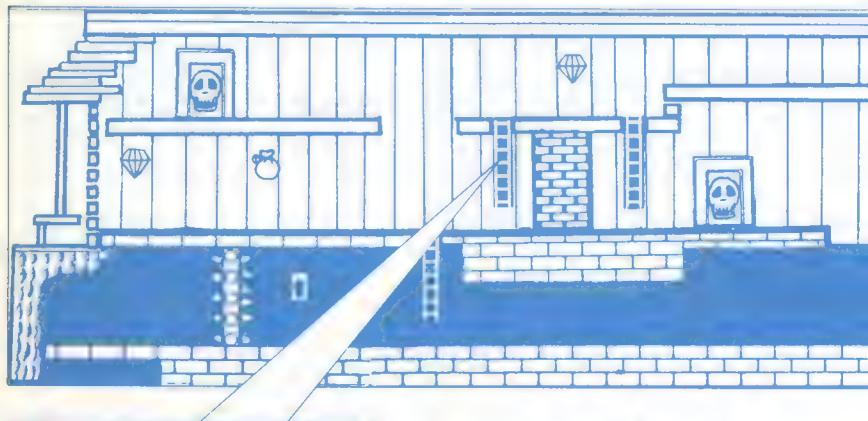
自分で上のような表を作ってみるのもいいかもしれないネ。

▲助けを待つマイキーの仲間達だ

さあ5面もクリアーしたし、かわいい女の子（⇨P89）の待つ海賊(かいぞく)船へレッツゴー！ いやちょっと待て。キミは仲間を5人救(すく)っているかな？ もし1人でも足りないと、パワーアップアイテムもみーんな失(な)くなって最初からやり直し。大変なことになるゾ!!

マップを作って攻略しよう

1面や2面あたりは適当にやっていても何とかなる。けれども、3面以上になるとどうしてもマップが頭に入ってないと、クリアーするのはむずかしい。

いきなり本なんかを見て覚(おぼ)えるのもいいかもしれないけど、自分の手でマップを作って攻略していくのも楽しいもんだヨ。何よりもそのほうがすぐ頭に入っちゃうしネ。ここに例(れい)として、1面と2面のマップを作ってみたから、これを参考(さんこう)にするといいヨ。簡単(かんたん)な面だけど、ダイヤと隠れキャラの位(い)置(ち)はすべて入ってるし、ちょっとしたテクもつけておいたからネ！

▲こんなふうに中途半端に止まっていてはダメだ！

◎キツネのジャンプに気をつけろ！

はしごで下におりようとする時、下にキツネがいる。ちょっと待ってやりすごそう。この時、絶対はしごの途中で待ってはいけない！突然ジャンプしてくるゾ！ 避(さ)ける時はしっかり上まであがろう。

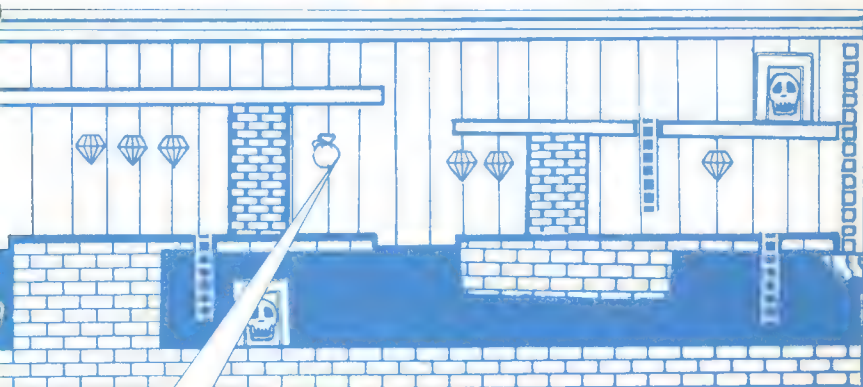
ギャングにも2種類あるぞ！

どうしても倒せないのがこのギャング。すぐに起きあがって追いかけてくるうるさいヤツらだ。

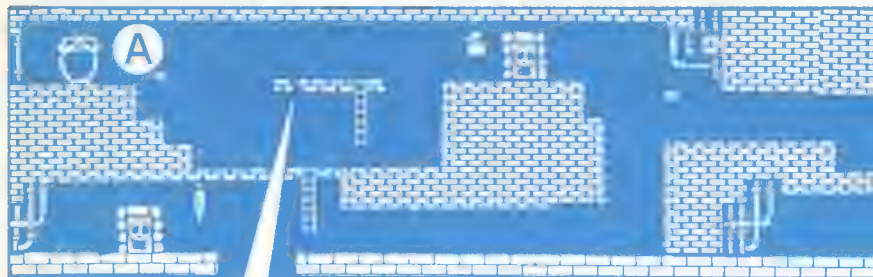
だが、耳栓を取ってしまうと、オペラギャングはまったく恐くなくなるゾ。

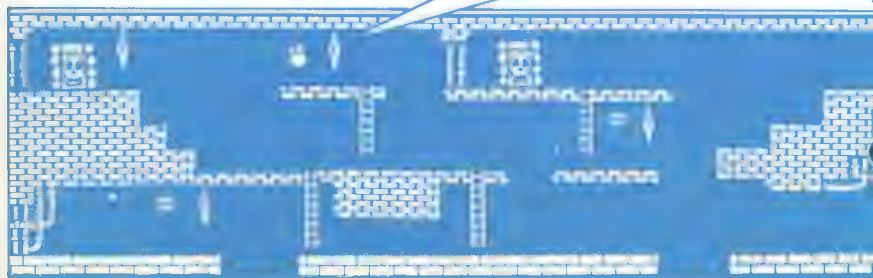
▲これノーマルギャング

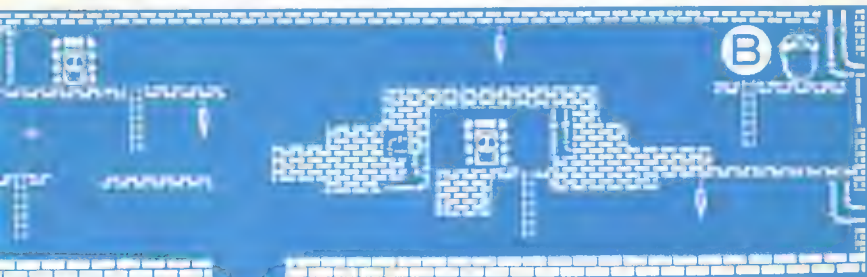
▲音痴なオペラギャング

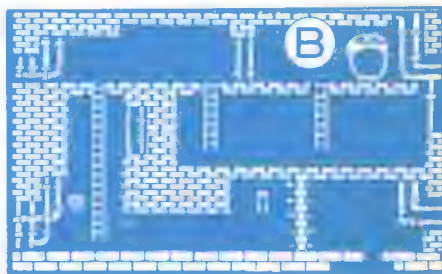
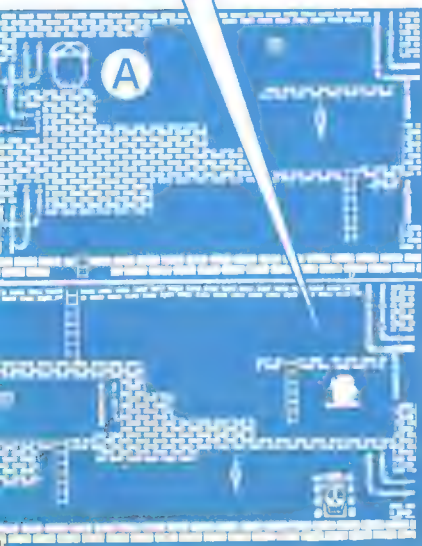
まずオペラギャングはめったにハシゴの登りおりをしない。そして、オペラを歌う時は必ず立ち止る。この性質をうまく活用しよう。

こんなところに耐熱服があった。ということは左のページのアイテムはヘッドフォンに似た耳栓になるネ。実はこの防火服、2面でも出せること知ってたかな？　その場所は次のページの2面の地図に示してある。だけど、一番火の吹き出す2面に入る前にここで取るのがやっぱりベストだと思うよ。

STAGE2

カンタンなワープもあり、この2面が、これから先の面の基本(きほん)ともいえる。3、4、5面のマップを自分で作(つく)る時なんかは、こうし

こんなとこにも耐熱服(たいねつふく)があったんだネ。キミは見つけていたかナ？　1面で見つけてしまっていた人にはわからなかったはずだヨ。

あったゾ！　防水服(ぼうすい)。これを取ることが2面のメインテーマといってもいい。この先、3、4、5面と非常(ひじょう)に役立つアイテムだ。ぜひとろう!!

た感じで作っていくといい。

特に図のようにワープした先をAやBといった記号で分類していけば、この先複雑になってゆくステージで、とりあえずワープで混乱しなくてすむようになるハズだ。

やったネ、思わずVサイン！　コナミかんとくの登場だ。高得点隠れキャラは絶対見逃しちゃいけないヨ。

またこの2面は、8コのダイヤが散らばっているけれども、高得点を狙うなら、やはりしっかり覚えて取りこぼしのないようにしようネ。

これで2面クリアー。次はコウモリの洞くつを通って3面へ。ここからは自力で切り開いてくれ。

コウモリの洞くつではコナミマンタロウが待っているゾ！

次のステージへ

こんな楽しみ方もあるゾ！

マップが頭の中に入っちゃったキミ。案外カンタンにこのゲームを攻略しちゃったんじゃないかな。

でも、「もうこんなゲームきわめちゃってオモシロクないよ」なんていってちゃいけないぜ！

遊び方によってはいろいろと楽しむ方法もあるんだから。

ここではそうした他の楽しみ方もキミに教えちゃおう。

●コマおとしでレベルアップ！

将棋を実力差のある２人でやる場合、よく強い方が飛車や角などを抜いて対局することがあるよネ。

それをこのゲームでもやっちゃおう、てわけ。この場合おとすのはパワーアップアイテムだ。これをとるのをどれだけ最小限にとどめて、最後までクリアーできるか、これを友達と競ってみよう。けっこうむずかしいゾ！

●めいっぱい欲ばってみよう！

キミはこのグーニーズで１ラウンドどれだけの点がかせげるか知っているかな？　敵キャラクターを倒したり、各面タイム得点の他にとれる得点は下の表に示した通り、実に19万を越える。つまり１ラウンド20万点以上かせげるんだ。

そして、グーニーズで表示できるスコアは99万9999点。下の表の得点をめいっぱいとって、いかに少ないラウンド数で最高表示得点に到達できるか。挑戦してみよう。

項目	計算	得点
ダイヤ	８×９×(500＋500) (面数)(出現)(取る)	72000
隠れキャラボーナス	5000×７	35000
パワーアップアイテム	200×７	1400
グーニーズの仲間達	1000×５	5000
６面の女の子	5000	5000
６面の財宝	8000×３	24000
エンドボーナス	50000	50000
TOTAL		192400pts

※隠れキャラボーナスの中でも４面に出てくるビッグバイパーの取り方はまだわからないから、実際には188400ptsになってしまうヨ。

プレーヤー表示にも隠れキャラがあった！

腕をあげて、そうカンタンにはマイキーを失わなくなったキミ。「やった！　これでマイキーが10人になった!!」と思った時に、プレイヤー表示のところが数字の10でなく、小さな絵になっていなかったかな？

実はこのプレイヤー表示は16進数（いずれ学校でならうよ）になっていて、数字の10は16人に増やさないと出てこないんだ。

そして、10～15のプレイヤー表示にそれぞれ決まったキャラがあった、というわけだ。絵が小さくてわかりにくいかもしれないけれど、それぞれのキャラは左の図に示したとおりになっている。

ガンバってプレイヤーも増やしてみよう！

アイスクリーム＝10

イヌ＝11

カギ＝12

リンゴ
＝13

ペンギン
＝14

日の丸
＝15

裏ボンバーマン情報

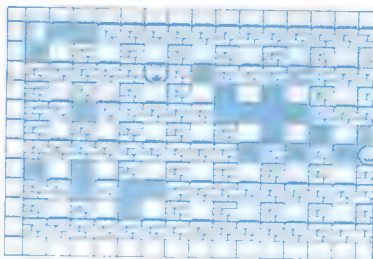
——裏ボンバーマンは異次元の世界——
不思議？　フシギ？　の連続だ!?

ボンバーマンに裏ステージがあったことは、もう知ってるかな？

実はコンティニューモードのシークレットコードの解読によってわかったんだ。しかし、ナントそれが、206もあったんだ！

シークレットコードの法則は非常に複雑なもので、とてもその紹介はここではすることができない。たとえ紹介してもなかなか理解してもらえないんじゃないだろうか。もしコードの解読を自力でできた人がいたなら、今すぐにでも暗号解読の任務で、軍隊の情報部に入れるくらい複雑なんだ。

で、その解読によって見つかった裏ステージ、いろいろと不思議なことが多い。隠れキャラの不思議さ（⇨P94）もさることながら、51面や76面といった面は画面は出てもいっさい作動しない。

また裏ボンバーでは出現したパネルや扉を爆破すると、そこで画面がストップしてしまう、まったく次元の違う世界なんだ。

▲76面に入った、と思ったら動けない。画面は見れたのに…クヤシイ！

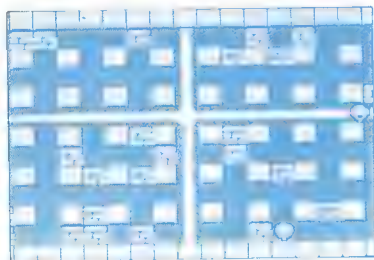
▲火力は最高、14ブロックまで伸びている。　▲ここで火力パネル登場　喜んで2枚取ると……　▲何と最初の威力に逆もどりしてしまうのダ!!

暗号解読でわかった！　ボンバーマンの力が自由に設定できるゾ!!

シークレットコードが解読できるということは、思いのままのボンバーマンが作れるということだ。

ただし火力は14枚、その他10枚と持てるパネルに制限がある。ここで気をつけるべきは15枚目の火力パネルを取った時だ。もしもう1枚の火力パネルを取ってしまうと、元の火力の1の状態になってしまうから要注意だ。

コード解読法は紹介しきれなかったけれども、かわりにいろいろとおもしろいパターンのコードを組んでみた。ためしてみよう！

●最強パターンの1面を作ってみたよ

▲端から端までどころか、見えないところまで火がとどく

シークレットコード

BOBAMNBAHNPCGKOLOLEA

火力は最高の14（もうパネルを取らないようにネ）、爆弾は10、リモコン、壁ぬけ、耐火シールドもあるゾ！　得点は0からだ。これなら50面までらくらくクリアー！だネ!?

●104面　ステージ表示が変わってくるよ

シークレットコード

BOABBAEFLAKGCPIHIAHJ

初めてステージ数が3ケタになるのが104面だ（実は96面か103面は作動しないんだ）。ここからはステージ数の表示がおもしろくなってくるよ。

▲104面はブロックが少ないネ

●摩訶不思議のきわめつけだゾ、225面！

シークレットコード

BOEFEFPCGFOLFEDJDMIN

I5で始まるこのステージが最終ステージだ(ボンバーマンが256面あるというのはステージ0があるため)。

さてステージ表示が終わってゲーム開始、爆弾を置いてみよう。

▲最初に置いた透明爆弾が誘爆もしないどころか、火柱を止めてしまう

「あれ!? 何も出ないよ。リモコンを押しても爆発しないし、それどころか次に爆発させた火の威力まで、止めちゃうじゃないか！」

そうなんだ。この255面、最初に置く爆弾が透明のブロックと同じ状態になってしまうことがある。

その他にも不思議なことがいっぱいだ。まずブラックボンバーマンの出現と、火でもやられないオバピーがいる。そのくせボンバーマンはこいつに追いつかれるとやられてしまう。やっかいな奴だが、どうやらゲームの進行には関係ないようだ。また、その他の敵キャラを倒せば、チャイムが鳴り扉をくぐれば、次のステージへいける。ちなみに次はステージ0で、その後はまた1から始まる。255面から1面に入ってきた時、やっぱり50面で終わってしまうのかどうかは、まだ確かめてないから、自分で試してみてくれ。

▲どうしてもやられないオバピー！こんな奴は無視だ、無視!!

またこの255面ではスコアにも不思議なことが起きるゾ。ボンバーマンが動き回るだけでスコアが増えていくんだ。

これだけいろいろと不思議なことがおきる255面。ぜひキミも1度その目で見てほしい！

●こんなコードもやってみよう

ステージ0が見られるぞ!

BOLOBAEFLAKGCPIHIHAA

爆弾は10個だが威力は1?

BOBAMNMNJNPCGKOLOLFC

すぐにゲームが終わるぞ(50)

BOHIDJMNJJEFLOKGKBOG

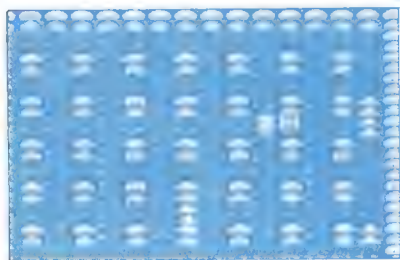
いきなりステージ1から最高得点

FLFADPFAHAKIMEIKGKEA

ステージ表示が■だぞ(110)

BOGKPCKGCCIHABMNMCGJ

ステージ表示が▶なのだ(160)

BOLOBAEFLAKGCPIHICGC

▲この時は87面あたりで出たヨ

●こんな画面が出たゾ!

どういうしくみなのかはわからないんだけど、裏ボンバーでは爆破してはいけないパネルや扉に炎があたると、ごくまれにこういう画面が登場する。

別に意味はないけどネ♡

●ボーナスステージ高得点テク

表裏関係のないテクだけど、ここはシークレットコードを使おう。火力を強くして、リモコンを持っておいたほうがいいんだろネ。ボーナスステージでじっとしていると、相手から寄ってきてくれる。そこを、すかさず爆破!! ビックリするような高得点だ。

▲ひきつけて撃つ!!

▲この時は160万点出た

新作ソフト情報

「今度出たあのソフトは、どんなゲームなんだろう。おもしろいのかな？」新しいゲームソフトが出たときは、みんな悩むだろう。そんな悩みにこたえようとできたのが、このコーナーだ。

ここでは攻略法とかではなく、そのゲームがどれだけ楽しいものであるかを探っていきたい。これを読んで、それが自分にあったものなのかどうかよく考えよう♡

今月の目玉は、なんといっても"ディスクシステム"。その反響にはものすごいものがある。時代の波にとり残されないよう、ばっちり知識を仕入れようぜ!!

▲これがうわさのディスクシステムだ

▲マリオとルイージのディスプレイ画面

ディスクシステム&ゼルダの伝説

2月21日に発売されたファミコンディスクシステム。以前からいろいろ紹介されてるから、その利点はみんな知ってるよね。でも実際に扱ってみたという人は、まだ少ないんじゃないかな。

なにしろゲーム開始が、今までのようにカセットを差し込むだけ

ってわけにはいかないんだ。ディスクシステムにカードをさし込み、A面かB面をローディング（読みとり）させなければならない。

取り扱いがちょっとめんどうなんで、最初はよく説明書を読んだ方がいい。だが手間どるだけの価値はあるぞ。

なにしろ記憶容量が今までの3倍だから、絵や動きが段違いにすばらしい。

たとえばチャレンジャーみたいなタイプだとしたら、その世界は気が遠くなるほど広いものとなる。

またパワーアップアイテムだって豊富にもり込める。グーニーズやボンバーマン以上のことができるっていうんだから、ワクワクするね。今、ファミコンは新時代に突入したといえる。

▲平和のための果てしない旅が始まる

ファミコン新時代をきり開く"ゼルダの伝説"

では実際に、ディスクシステムの新ソフト"ゼルダの伝説"を紹介しよう。

このゲームは、ずばり"チャレンジャー"＋"ポートピア"といったものだ。もちろんゼルダなりの新しい要素だってもってるぞ。

●どこがチャレンジャーなのか

まずは設定が似ている。お姫さまを救うために世界中をまわるのだが、その規模はチャレンジャーをはるかにしのぐ。

また目的達成には、各迷宮内にある、8つのトライフォースが必要となってくる。これもチャレンジャーと似た設定だね。

▲こんなにたくさんの武器、宝が持てる

●どこがどうポートピアなのか？

1度洞くつに入ると、いろいろなことがおき、自分で推理し、状況判断をして進まなければならない。つまりアドベンチャーゲームの要素があるってわけ。

たとえば、情報屋がいると、その話の内容から真実を推理しなければならないのだ。しゃべらないやつには、口を割らせる方法を見つける必要がある。

謎解きに関しては、ポートピアを越えるってことはないが、頭を悩ませてくれる点ではいい勝負だ。

"ゼルダの伝説"ならではの新要素とは？

それはずばりルピーの存在だ！ゼルダの世界では、ルピーをお金がわりに使うことによって、数多くの難関が突破できるのだ。世の中金しだいってわけ。

たとえば商人が大阪弁で武器を売っている。「なんかこうてくれや。ねうちもんでっせ」それは難関突破のために重要なもの。ルピーがなくて買えなかったら、先行きはかなり苦しくなってしまう。

その他、命だってルピーしだいで何とかなる時がある。いかにルピーを有効に使うかがこのゲームのカギってわけだ。

もちろんルピーの力だけじゃ目的は達成できない。正確な判断で武器を使いこなすことも必要だぞ。

▲「なんか買うてくれや」

アーガス　ジャレコ

百眼巨神が現代に甦える

ギリシア神話の百眼巨神アーガスが、メガ・アーガスとして現代に甦えった！　つぎつぎと攻撃を受ける地球連合軍。ピンチにおちいった彼らは、太古の超兵器〝ウォル・アーグ〟でたちむかった。

ウォル・アーグの武器は対地砲と対空砲。でもそれだけじゃメガ・アーガスにはこころもとない。ウォル・アーグは、各種スペシャルウエポンを装備してこそ、真価が発揮されるんだ。

また各パターンの終りには、必ず滑走路が登場する。スピードをコントロールして、着地を成功させれば、ボーナスポイントがもらえるよ。

▲敵の攻撃はなかなかすばやい

そして再び発進！　その時には新種の対地砲、対空砲が与えられる。そう、パターンごとに違う戦闘スタイルで戦うことができるゲームなんだ。

これじゃあ、たいくつなんて絶対しないよね。

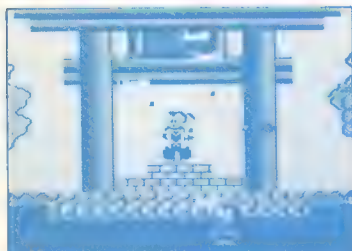
SPY vs SPY物語　4月中旬発売予定　コトブキシステム

おっと～、なんじゃこの設定は!?　ゲーム界の大元締ジンテンドウの新型ディスクシステムを奪えだと～？

しかもそのスパイが、大手ゲームメーカー、ケムコのヘッケルと、そのライバル会社、トムコのジャッケルときたもんだ。

きみたちは、このスパイになりきって、設計書を手に入れ、国外へ脱出せねばならない！

しかしとんでもない設定で面白そうだぜ！

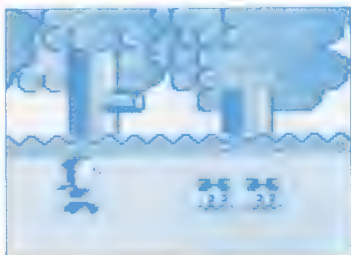
忍者ハットリくん　バンダイ

ござるござるの忍法修業

忍法修業に励(はげ)むハットリ君。そのゆく手を阻(はば)むのは、にっくき甲賀忍者(こうがにんじゃ)やメカ忍軍団(にんぐんだん)だ。ゲームスタート時は動きが遅(おそ)く武器も手裏剣だけ…。でも巻物(まきもの)をとることによって11種類(しゅるい)もの秘伝(ひでん)忍法を自由に使えるようになるんだ！

また旅の途中(とちゅう)で、ちくわを20コ集めると、黄金(おうごん)のハットリ君に変身！　しばし無敵で大あばれできる。次々と登場する敵忍者をなぎ倒して進もう。

レベル1をクリアすると忍者初段に認定(にんてい)。2段、3段にもチャレンジだ！

必殺！果物(フルーツ)変えの術(じゅつ)！

ある特定(とくてい)の場所でジャンプするとバックの色が変わり甲賀忍軍がそろってカキなどの果物(くだもの)になってしまう。体当(あた)りで取ると1つにつき4000点！　一挙(きょ)に得点アップだ。探しだそう。

ボーナス隠れキャラ情報(じょうほう)

隠れキャラ情報！　出し方は未確認(みかくにん)だが、エリア5や8などの小屋の窓に出現することがある。玉手箱(たまてばこ)（？）といんろうだ。それぞれ810点と10000点のボーナスがもらえるぞ！

ファミコン探偵団
ドレミファミランド

もってて うれしい ファミコングッズ

●こいつで差をつけろ！ ジョイスティック大研究

ファミコンの腕前を上達させるもっとも効果的な方法に、自分にあったスティックを見つけるということがある。

特にアーケードでよくゲームをする人には、ファミコンのコントローラーはちょっと使いにくいと思う。そんな人はとくに自分にピッタリのスティックを見つけるべきだ。ぐっと得点があがるはずだよ。

数あるジョイスティックの中でも人気が高いのが〝ジョイボール〟。てのひらで大きなボールをつつみこんで操作するのが特徴。

ただスティックの反応がよすぎるため、なれないうちはかえって使いにくいかもしれない。動きすぎるからだ。

また１秒間に15発の連射が可能なため、その操作性の良さとあいまって、シューティング系のゲームでは相当な威力を発揮する。

おすすめジョイスティック		
★ジョイボール	ＨＡＬ研究所	￥3980
★ウイングコマンダー	ホリ電機	￥4580
★アスキースティック	アスキー	￥8800

▲うれしい便利ものウイングコマンダー

このジョイボールをさらに発展させたものが〝ウイングコマンダー〟。これには数多くの工夫がこらされている。

まずはグリップだ。Ｔ型、シフト型、ボール型の３種が用意されていて自分の好みで使いわけることができる。

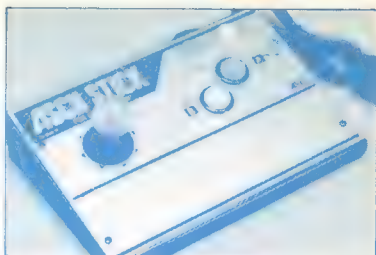
またＡＢの発射ボタンが左右についているため、左きき

の人でも無理なくプレーできる。

さらに、コントローラーを8方向用にも4方向用にもきりかえることが可能。ムダな動きがなくなり、操作がぐっとやりやすくなるんだ。

まだまだ工夫はつきない。コントローラーⅠとⅡとのきりかえスイッチがついているため、2人でプレイすることができるんだ。

今までのように、プレイヤーⅠだけがジョイスティックで、プレイヤーⅡはファミコンのコントローラーなんてこととはおさらば。

さらには連射機能までついているから驚きだ。もういたれりつくせりってかんじだね。

▲重厚なアスキースティック

だがやはりアーケード派には不満が残るらしい。握ったかんじが、どうもしっくりいかないというのだ。そんな人達には、台の安定性がよく、スティックとボタンがアーケードのものと同じという〝アスキースティック〟がおすすめだ。

●今はなき珍品!? ファミコンテレビC1だ!!

現在では生産中止となってしまった、〝シャープ・マイコンピュータテレビ〟。今や珍品となったため見つけた時がお買い得♡

さすがにファミコン専用だけあって、ゲーム時の画面の鮮明さはすばらしい。今までボンヤリとしか見えなかったキャラクターの姿をはっきりと確かめることができるほどだ。

専用のコントローラーだって、ファミコン付属のものより、ずっと使いごこちがいい。ただ、ディスクシステムが使えないのが難点。

▲今に値うちが出るかも知れないぜ

でも画面が大きいから、ゲームしてても気分がいいんだよね。また作りませんか？　シャープさん。

ホームズのファミコン事件ファイル①

ファミコン界にも、ついにアイドル登場！
ぼくらのマドンナそれが黒木永子ちゃんだ!!

ホームズ●今日は、ボクのファミコン道場にすてきな女の子が現われた。永子ちゃん、自己紹介してよ。

黒木永子●ハイ！　え〜と、名前は黒木永子、1969年生まれの16歳です。今日は、ファミコンを教わりに来ました。よろしくホームズくん。

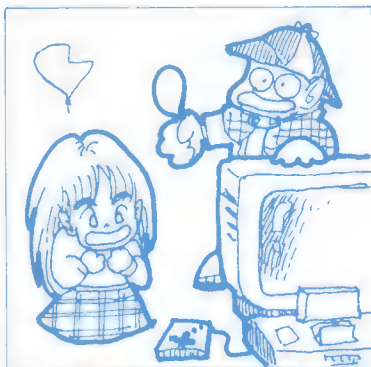
ホームズ●ワッハッハ、まかせなさ

私は、いとこに勝つために来たんです！

い。でも、なんでまたファミコン道場に？

黒木永子●私、いとこにファミコンができないってバカにされたんです。それで、なんとかその子を見返してやろうと思ってたら、ここを紹介されたんです。

ホームズ●なるほど。(僕は永子ちゃんの瞳に燃える炎をみた）わかった、教えちゃおう。でも、この道場の練習はきびしいよ。

黒木永子●だいじょうぶ。がんばり

さっそく永子ちゃんにファミコンをやってもらうことにした。まずはスターフォースだ!!

最初は1万点も取れなかった永子ちゃんも、今日1日、特訓で、4万点まで取れるようになった。

無言の少女永子ちゃん。その熱中ぶりは、ホームズのファミコン魂を大きくゆさぶった。

ます！

ホームズ●よ～し。そうだな、最初はスターフォースがいいか。これだとボタンひとつだから初心者向きだ。

黒木永子●はい。

〈しばらくゲームに熱中する永子ちゃん〉

ホームズ●だめだ！　そうじゃない。ガリは動かさないで連射。あっ、ヒドンは必ず取るんだよ!!

黒木永子●……無言。(う～ん奥が深い)

厳しい特訓が続く。がんばれ永子ちゃん！

〈さらに激しい特訓は続く〉

ホームズ●よ～し、今日はここまでにしよう。

黒木永子●ふ～う。やっぱりたいへん。むずかしいなあ。

ホームズ●いや～、なかなか筋がいいから上達も早いよ。

黒木永子●ほんと！　よ～しがんばって練習しよう!!　今日はありがとうございました。〈明るく笑うふたり〉

目撃者続出！　ネス湖を中心に出没するファミコン怪獣の謎にせまる

最近、ネス湖を中心としたスコットランド各地で、謎のファミコン怪獣が続々と目撃されている。

今回は、このファミコン怪獣についてのレポートだ。

まず、被害に会ったA子さん６歳の話を聞いてみよう。

「昨日、学校から帰って私の部屋に入ると、大きな怪獣が１ぴきと、小さなヤツが２ひきいたんです。私もう恐くって、思わず大きな声で叫んじゃったんです。そしたら怪獣は一目散に逃げちゃったんですけど、後で見たら私の一番好きだったスーパーマリオが無くなっていたんです」

次にネス湖畔を散歩していた時、怪獣を目撃したというTさん66歳の話です。

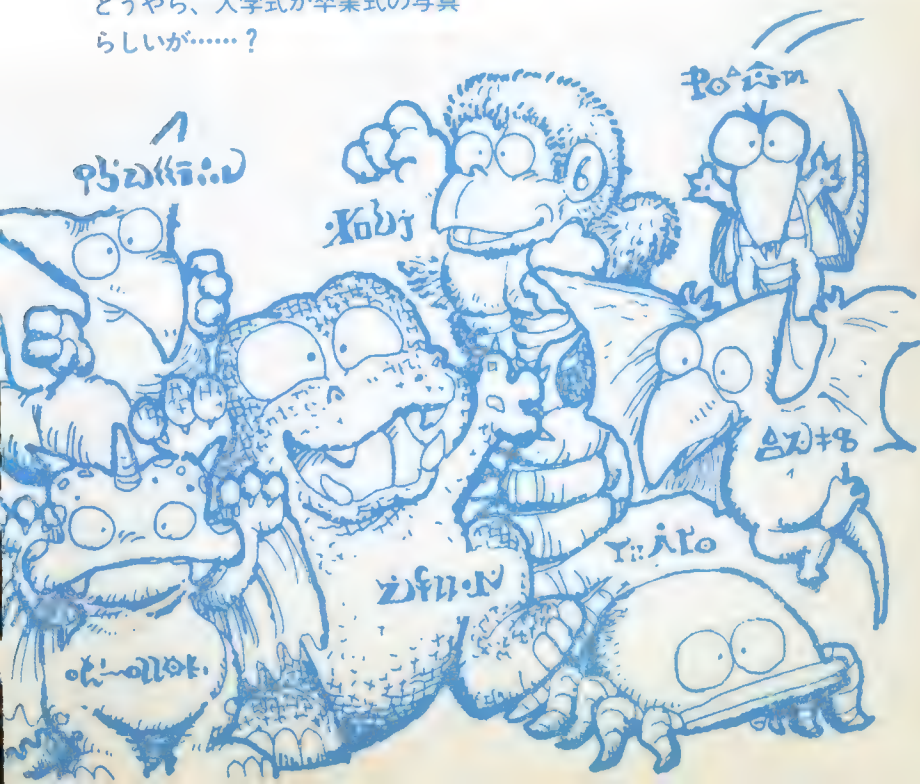
「ありゃあネ、たしか、霧の深い晩じゃったヨ。一人で散歩していると何やらうめき声のようなものが聞こえてきたんでな、そっちへ近づいて行ったんじゃ。するとナ、数十ぴきの怪獣どもがファミコンのカセットを手に話をしておった。奴らは、お

謎のファミコン怪獣！　日本に上陸

互いに名前を呼びあっておってな。はっきりとはおぼえておらんのじゃが、次のような名前じゃった」

①ファミゴン、②ファミゴラス、③ファミモンス、④ファミザウルス、⑤ファミラドン、⑥ファミガッパ、⑦ファミクレイジー、⑧ファミコング、⑨ファミラス⑩ファミケラトプス、⑪ファミガス、⑫ファミラノドン、⑬ファミンゴ、⑭ファミラ、⑮ファミガンス。

このように、今やファミコン怪獣は、スコットランドを恐怖におとし入れた。うわさでは、日本に上陸する可能性が強いという。詳しいレポートは次号を待て！

▼これが、Tさんがひろったという、怪獣が落としていった写真だ。どうやら、入学式か卒業式の写真らしいが……？

ファミコンバカ一代

箱根山にファミコンの鬼を見た!!

どこまでホントか？

都内最高の高度を誇る、新宿区の秘境箱根山。そこには、すべてを捨てて山にこもり、ただひたすらファミコンの修業を続ける伝説の超名人がいるという。

そのうわさを聞きつけたわれわれファミコン探偵団は、㊙特別取材班を結成した!! 目ざすは、箱根山。

「箱根山には天狗が住む」地元の人たちはこう口々に証言した。

「髪をふり乱した男が、山の中を駆けめぐるのをみました。あの速さはとても人間じゃない。天狗にまちがいありません」

「私は天狗がイノシシを倒すのを見ました。しかも指一本で。後で見たところイノシシの頭には小さな穴が…」

驚くべき証言だ！　だが同時にわれわれの胸の中には、ひとりの男の名前が浮きあがった。〝猪殺しの近藤〟

近藤豊。そのひとさし指の強さは猪をも倒し、ゲームの発射ボタンを押す速度は音速を超えるという。

はたして、めざす超名人の正体とは彼なのか？　われわれ取材班は、名人のこもる山小屋へ急いだ！

その男は、人も通わぬ山奥の小屋から出てきた。しかも驚いたことに片方の眉毛がない。だがその顔はまさしく、〝猪殺しの近藤〟だ。

われわれは、しぶる彼に何とか取材を認めさせた。

——近藤さん、その眉毛はいったい？

近藤＝修業のつらさに負けて、山を降りたくなるのを留めるためにそったのです。このみっともなさでは、とても人前に出られませんからね。

——なるほど、それで山にこもってどれぐらいに……。

近藤＝かれこれ一年半です。

一年半!?　彼はファミコンが大ブームとな

▼地元の人たちに目撃される、近藤名人

る以前から、すでに山にこもっていたということか！

——それ以来一度も下界へ？

近藤＝一度も降りていません。私は自分を磨くため、すべてをこのゼビウスにささげたのです！

——ゼ、ゼビウスですか？

近藤＝ええ〝モモクリ3年ゼビウス一生〟これが私の信念です。

そう、彼は山の中でずっと修行を続けていたため、世の中で出続けている新ソフトのことをまったく知らなかったのである。

そして、もはや完全にすたれてしまったゼビウスに、自分の人生のすべてをかけてしまったのだ！

だが、誰に彼を笑うことができる。自分の道をつらぬくために、

▲坐禅を組んで、精神の修業につとめる

ゼビウス一筋に生きる男。こんな男がひとりぐらいいたっていいではないか。彼こそが真のファミコンバカ、ゼビウスバカだ！　ツツツ～～～（これは私のほほをつたう涙の音である）

さらにわれわれは、この近藤名人の驚くべき特訓風景を取材することにも成功した！　そして、そのすさまじさは、想像を絶するも

プロフィール

●近藤豊（こんどうゆたか）
通称〝猪殺しの近藤〟
身長　172cm　体重　72kg
出身地　年齢　不明
得意技　ひとさし指立て200回
　　　　ゼビウス音速撃ち！
好きなタレント
　少女隊、とくにレイコちゃん

▲大技!! ひとさし指立てふせ

のであった。

まず名人の朝はランニングから始まる。ゼビウスを長時間プレイするためには、体力を養わなければならないからだ。山の中を駆けめぐること2時間、まさに超人的な体力が必要とされる。

その後、樹齢数百年の大木のもとで坐禅を組む。もちろん精神力を養うためだ。また名人は、夜中に人知れず、ふもとの神社穴八幡に参ることもあるという。ゼビウス道を極めるための願かけをおこなっているのだ。

まだ基礎訓練は終っていない。お次は、ひとさし指立てふせ200回。これは東洋では近藤名人の他二人しかできないという大技である!!

そしていよいよゼビウスの開始だ。目にも止まらぬ速技!! その連射は1秒間に36発を数える。まさに神技とはこのこと。そしてそのまま名人は自分の世界に没入していった。凡人のわれわれには理解できない世界へと……。（終）

▼正坐してゼビウスにはげむ

次号おしらせ

次号のファミコンバカ一代は、ファミコンで人と戦うこと、74たび、一度も負けたことのないという伝説の名人を紹介する！

名人は現在、九州は熊本で隠居の身。われわれ取材班はその隠れ里を探しに九州へと飛んだ。

またこのコーナーでは、きみの町のファミコンバカも募集中。想像を絶するような名人、達人、奇人変人を紹介してくれ！ われわれ取材班が駆けつけるぞ。

●ファミコン探偵団●

ファミコン探偵団本部では、ファミコンに関する情報を募集してるぞ！　まだ誰も知らない裏ワザ、隠れキャラなんかが見つかったら、アンケートと一緒に送ってきてくれ！　その他、どんな情報だってかまわない、送ってきてくれたみんなには、いろんなプレゼントをどんどんあげちゃうよ♡

次号は4月26日に発売予定！　最新情報をた〜くさん仕入れておくゾっと！

●ファミコン探偵団
制作●BOILED COMPANY G·P·S（ゲーム・プレイヤーズ・スペシャル）
協力●怪獣村／STUDIO HARD
マンガ●徳島さなえ
イラスト●前田達彦、日高誠之
デザイン●越智義久
表紙イラスト●西岡りき

企画　　青龍社
編集人　　大倉二郎
発行者　　大島敬司
発行所　　（株）日本文華社
〒100
東京都千代田区丸ノ内
2−4−1丸ビル783
TEL　東京03（215）2211〜4
振替　東京7−43444番
印刷所　　凸版印刷

ISBN4-8211-4801-3 C0376

アンケートはがきを送ってくれた読者の中から、抽選で5名にファミコン・カセットをプレゼントしちゃうゾ!!

読者アンケート

①今、あなたが持っているファミコン・カセットは何ですか――?
(　　　　)

②あなたは、一日のうち、何時間くらいファミコンをやりますか?
(　　　　)

③あなたは、一週間のうち、何時間くらいファミコンをやりますか?
(　　　　)

④あなたは、家や塾で、何時間くらい勉強をしていますか――?
(　　　　)

⑤あなたの一番好きな勉強科目は何ですか――?
(　　　　)

⑥あなたが、よく読む本、好きな本は何ですか――?
(　　　　)

⑦あなたが、よく見るテレビ。好きなテレビは何ですか――?
(　　　　)

⑧ファミコン以外で、あなたの好きな遊びは何ですか――?
(　　　　)

⑨今、あなたが一番ほしいファミコン・カセットは何ですか―?
(　　　　)

⑩今まで、あなたが一番楽しいと思ったファミコン・カセットは何ですか――?
(　　　　)

⑪ファミコンについて、あなたが言いたいことを書いてください。
(　　　　)

※上のハガキを切り取って送って下さい。みんなが答えてくれたアンケートを参考にして、「ファミコン探偵団」はますます面白くなっていくよ!

郵便はがき

40円切手
をはって
ください

100-□□

東京都千代田区丸ノ内
2—4—1
丸ビル783
㈱ 日本文華社
ファミコン探偵団本部係

名前	
住所	(〒　ー　) ☎　ー
生年月日	昭和　年　月　日生まれ(満　歳)
学校名 学年	(　年)
毎月読む 本・雑誌	

アンケートはがきを送ってくれた読者の中から、抽選で5名にファミコン・カセットをプレゼントしちゃうゾ!!

(キリトリ線)

――お問い合せについて――

この本の内容に関する質問などは、ハガキで直接ファミコン探偵団本部までお願いいたします。

必殺ウラ技特集!!

完全必勝法!

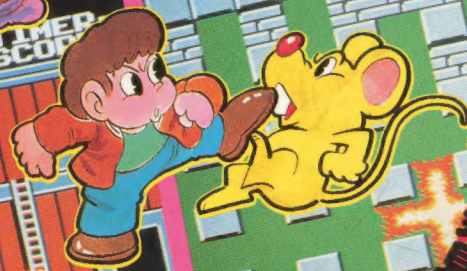
ファミコン探偵団

秘伝1の巻

最新ゲーム完全攻略!
ジャイロダイン

超ウルトラ必殺ワザ!
忍者じゃじゃ丸くん

これが妖怪攻撃パターンだ!
ソンソン

うらボンバーマン大発見!!

人気ゲーム必勝マップ!
グーニーズ

さだやす圭
★作品集★
好評発売中!!
なんぼのもんじゃ…全4巻
雷光だ!!……………全1巻
おお!!補欠…………全2巻
ドッグファイター…全1巻
ライオン……………全1巻

定価各480円

定価560円
昭和61年 4月23日　　第1刷発行

発行者――――大島敬司

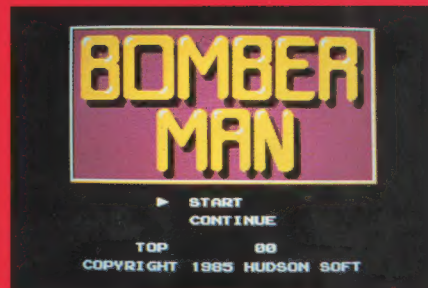
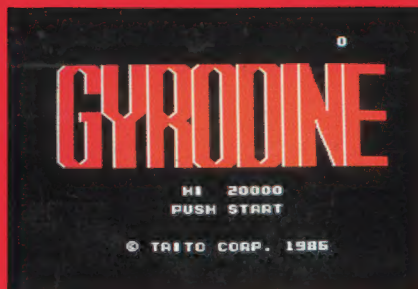
発行所――――――(株)日本文華社
〒100
東京都千代田区丸ノ内2-4-1丸ビル783
TEL　東京03(215)2211～4
振替　東京7-43444番

印刷所――――凸版印刷(株)
Printed in Japan

GYRODINE
HI 20000
PUSH START
© TAITO CORP. 1986

ファミコン探偵団
完全必勝法
秘伝①の巻

日本文華社
●定価560円
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ISBN4-8211-4801-3 C0376 ¥560E

完全必勝法 ファミコン探偵団 秘伝①の巻
必殺ウラ技特集!
日本文華社
560